ÖZEL SAYI

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Mayıs 2021/05 • 15₺ (KDV Dahil) • Sayı: 163 • ISSN: 1307-8933

Oyungezer

RESIDENT EVIL



Bazı salgınlar hiç bitmez!
25 yıllık seriye saygı duruşu...



#163 Oyungezer | MAYIS 2021

İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!

6 Topluluk



PORTAL

12 İlk Bakış: Age of Empires IV
14 Bu Ay Ne Oldu?
16 Kimdir: Wizard
18 Biz Bunları İstiyoruz

DOSYA

20 Resident Evil

İNCELEMELER

36 Giriş
38 Outriders
42 Oddworld: Soulstorm
44 NieR Replicant ver.1.22474487139...
48 Evil Genius 2: World Domination
49 Red Ronin
50 Monster Hunter: Rise
56 Kaze and the Wild Masks
57 Lost Words: Beyond the Page
58 Returnal
62 Disco Elysium: The Final Cut
66 Totally Accurate Battle Simulator
70 Balan Wonderworld
71 Fights in Tight Spaces (EE)
72 Tekmili Birden

ALT

74 Zoom: The French Dispatch
76 Yıldızlara Kadar
77 Çizgi Roman / Manga
78 Detay: Dwight Schrute
80 Ve Benim De Baltam

MEDDYA

84 Film: Mortal Kombat
86 TV: Shadow and Bone
88 Müzik
89 Kitap
90 Anime: Horimiya
91 Anime: Bahar Sezonu Animeleri



DATA

94 Gündem
98 Donanım İnceleme
101 Cehennemlik Teknolojiler / İniobir Giofetü

PiKSEL

102 Sen Bu Oyunu Bilmezsin / Bilmek İstemezsin
103 Piksel Yazıtları
104 Piksel Medya















48

50

20 KAPAK



C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

1 MAYIS KUTLU OLSUN!

Geçtiğimiz bir yılı farklı ağırlıkta yükleri sırtlayarak geçirdik hepimiz. Kimimiz ailede, kimimiz okulda, kimimiz işinde daha önce karşılaşmadığı bazı güçlüklerle mücadele etmeye çalıştı ama en önemlisi elbette sağlık sorunlarıydı; kendisi ya da yakınları COVID-19 virüsünü taşıyanlarımız çok çok zor zamanlardan geçti…

Her şey geride kalmış gibi cümleler kurmaya gerek yok, pandemi hâlâ ve belki de her zamankinden daha yıkıcı şekilde burada. Üstelik tam şu an "tam kapanma" adı altında hâlâ toplumsal aciliyeti olmayan işlerin tam gaz devam ettiği ama günlük kazanıp günlük harcayan insanların işlerinin durdurulduğu, yaşamı daha da güçleştiren birtakım kurallarla sınanıyoruz. Bu kuralların içindeki mantık hataları öyle büyük ve çeşitli ki anlamaya, çözümlemeye çalışmak da bir çeşit mantık hatası gibi geliyor. Hangi zamandayız, ne yaşıyoruz, neye dönüşüyoruz, neleri kaybediyoruz… Tozun dumanın içinde bunları bile görmekte güçlük çekiyorum. Halbuki yılın en güzel, en aydınlık, en yaşam dolu ayı geldi; tam olarak göremesek de mayıs yine çiçekleriyle, kuşlarıyla, direnme gücü veren rüzgârlarıyla çok güzel! Bu mayıs kutlanmalı, kutlamaya da 1'inden başlanmalı!

Demir uçlu pabuçlar giymesek, bir servis otobüsüyle fabrikaya taşınmasak, saatlerce bir tezgâhın başında çalışmasak da hepimiz bugüne emeğimizle geldik, 1 Mayıs'ımız kutlu olsun! Yaşamlarımıza sahip çıkmanın sembolü olsun. May the forth be with you tabii ayrıca!

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



Geçen ay TWW'de Çok Zor'da kazanamadığım için ağlayıp durmuştum. Meğerse DLC'siz Skaven + Vortex + Çok Zor, şu an her yer efsanevi lord dolmuşken pek de iyi bir kombinasyon değilmiş. Açtım Mortal Empires, misler gibi kazandım, kendime güvenim yerine geldi vallahi.

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR:
EMRE SÜMER



Yes yes

Retro treni

Selam Ömer, sen de hoş geldin Emre. Ben geçen ay da buradaydım, ev sahibi sayılırım. Sen misafirsin :)

Geçen ay Selam köşesinde retro oyun muhabbetini duyunca dayanamadım ben de katılayım dedim. Bir de köşeyi yalnız bırakmamak lazım, çok tenha oluyor bu aralar.

1. Öncelikler Emre'nin baba oluşunu kutlayalım. Allah analı babalı büyütsün. Anne ve bebeğin sağlığı sıhhati yerindedir inşallah. Tabii burada şunu belirtmeden geçemeyeceğim, çocuk olunca zorluk seviyesi Normal'dan çıkıp, Hard ve Very Hard'ı geçip, direkt olarak Insane'e bağlıyor. Gelsin uykusuz geceler :)

2. Retro oyun demişken bu tarafa bir giriş yapayım. Birden fazla oynayıp bitirdiğiniz; eskilerden kalma ama hâlâ "ulan bir daha mı oynasam" dediğiniz oyunlar hangileridir? Benim ilk aklıma gelenler: Baldur's Gate II, Planescape Torment, The Curse of Monkey Island ve Theme Hospital. İkişer üçer kez oynamıştım. Hâlâ daha ara ara aklıma gelir bir daha mı oynasam diye. Tabii Hagar'ı (Final Fight) falan saymıyorum. Bu arada Hagar'ı tek jetonla bitirmiş olduğumu söylemiş miydim? (buraya siyah güneş gözlüklü emoji koyabiliyor muyuz :))

3. Benim bir sevdiğim oyun türü de point & click macera oyunlarıdır. Hani Monkey Island, Deponia, Runaway tarzı olanlar. Bu türde



klasiklerin ve geriye kalanların da birçoğunu oynadım ama varsa sizin çok beğendiklerinizden de tavsiye isterim. Pek fazla yeni örneği çıkmıyor malum.

4. Geçen ay dizilerden bahsetmiştim. Mandalorian'ın yokluğunu The Wire'la dolduruyorum bu aralar. Çok sağlam diziymiş bu da. Mad Men'in yıllar önce ilk iki sezonunu izlemiş ve çok da beğenmiştim ama nedense araya bir boşluk girdi ve devam edemedim. Şimdi tekrar listeye aldım. Onun dışında şöyle kaliteli bir fantastik dizi arayışındayım. The Witcher gibi… Kralkatili Güncesi çekilecekti. Çıksa da izlesek.

Ben kaçtım arkadaşlar. Hepimize koronasız günler dilerim. Sağlıcakla kalın.

- Burak Kara

Selamlar Burak! Aynen böyle işte, öksüz komayalım Selam'ımızı!

1. Çok teşekkür ederiz güzel dilekleriniz için, herkes gayet iyi, Deniz Lara (Croft) ellerinden öper :) Dediğin gibi babalık çok zor gerçekten ama bir o kadar da güzel bir duyguymuş. Hiç tahmin etmediğim, hatta kendimden hiç beklemediğim duygular yaşıyorum dersem yalan olmaz. Akşamları 1-2 saat oyun oynayabildiğim bir düzen oturtabildim ama çok şükür, buna da razıyız. - Emre S.

2. Ah ah, beni bıraksan ömrüm boyunca oynadığım oyunların neredeyse hepsini baştan oynamak, sonra BİR DAHA baştan oynamak isterim zaten, öyle bir kafa yapısındaki bir adamım ben de. Şu sıralar FFX'im depreşmeye başladı yine. En az 5-6 kere bitir-

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

mişimdir sanıyorum ama depreşince depreşiyor işte ne yapalım... Hagar konusunda tebriklerimi ve kıskançlık duygularımı sunuyorum. Metal Slug'ı tek jetonla bitirmeye çok uğraşmıştım ama başarılı olamamıştım.

Tekrar tekrar dönüp adeta kuruttuğum oyunları soruyorsan, var tabii, olmaz mı? Final Fantasy Tactics, Suikoden 2, Final Fantasy 1 Origins, Castlevania: Symphony of the Night, Captain Tsubasa 2, Resident Evil 2 & 3, The King of Fighters, Fatal Fury, Kunio-kun / Nekketsu serileri... daha da sayabilirim yani. Ben de zamanında tek jetonla Street Fighter Alpha 3'ü bitirmiştim atari salonunda Nash'i kullanarak. Lakin bunu anlattığım zaman kimse inanmıyor niyeyse. - E

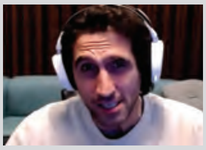
3. Ömrüm boyunca ısınamadığım tek oyun türü olabilir point 'n click macera türü. Nefret ediyor falan değilim, Grim Fandango, Sanitarium gibi efsaneleri zevkle oynadım ama daha fazlasına da elim gitmiyor nedense. Mesela 2 ay önce nedir bu Monkey Island Monkey Island dedikleri bir bakayım diye girdim oyuna ama biraz ilerleyip kapattıktan sonra içimden tekrar açmak gelmedi bir türlü. Hikâye odaklı oyunları seven biri olarak en hikâye odaklı türlerden birini çok sevmiyor oluşum nasıl bir çelişkidir bilmiyorum. Belki biraz fazla durağan bir tür olduğu için çekmiyor, emin değilim. Öneri olarak, point 'n click kategorisine girip girmediğinden emin olmamakla beraber, Unawoved demek isterim. Oynamadım şahsen ama Eser'in incelemesinde oyundan ne kadar büyük bir aşkla bahsettiğini iyi hatırlıyorum. Steam'deki ortalaması da %95 zaten. Bir göz at istersen.

Valla benim de bir türlü ısınmadığım bir tür point & click maalesef. O yüzden sana tavsiye edebileceğim tek oyun PS1 döneminden X-Files olur. Full FMV oyun bu arada, dizinin orijinal kadrosu falan oynuyor hatta. - E

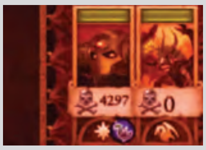
4. The Wire'ı ben de geçtiğimiz yıl izledim, inanılmaz dizi gerçekten. Hani modern Amerika'da geçen polisli suç örgütlü dizi oluşu çok itmişti beni en başta, çok sevdiğim bir tema değil ama işte bazı yapımlar vardır, temayı sevip sevmemen önemli değildir, o kadar iyilerdir ki en sevmediğin konuda bile olsa ağzın açık izlersin. The Wire tam olarak o. Mad Man için de söylenebilir aynısı tabii. Bu arada fantastik dizi arayışındasın... İnsanlı fantastik dizi o kadar da çok yok malum, zaten animelerle alakalısın galiba geçen yazdıklarından anladığım kadarıyla ama bir ihtimal izlememişsen klasikler klasiği, efsaneler efsanesi Fullmetal Alchemist veya Fate/Zero tam aradığın şey olabilir.



Videolarda Bu Ay



→ It Takes Two'nun yönetmeni, çılgın insan Josef Fares kamera karşısına geçip soru yanıtlamış, pek eğlenceli: tinyurl.com/ogz-163-josef



→ TWW'de Kaos nasıl mı oynanır? Böyle oynanmaz aslında ama böyle mi oynanması lazım ki aslında? tinyurl.com/ogz-163-kaos



→ Skype'ın CEO'sunun Zoom muum kullanan siz satıcılara bir mesajı var: tinyurl.com/ogz-163-skype

İzlediğim diziler olsa da çok dizi meraklısı sayılmam ben maalesef, sinema sevgim biraz daha ağır basıyor sanırım. Devamını beklediğim diziler de Cobra Kai, Black Mirror, Daredevil ve Orville sadece şu an. - E

Sağlık-sağlıcak dileklerini soyut bir kopyala-yapıştır işlemiyle aynen iade ediyorum, görüşürüz.

HOMM ve Warhammer

Selam Oyungezerliler!

Nisan sayısındaki Oyun Uyarlamaları bölümünü çok beğendiğimi belirtmek için kaleme aldım bu yazıyı (aslında klavye ama neyse ;D).

Bütün oyun uyarlamalarını bildiğimi sanıyordum ama meğer ne kadar azını biliyormuşum. Daha başlamamış veya başlasa da bitmeyecek projelerden haberdar oldum sayenizde ki asıl beğendiğim kısım, anlatım tarzınız. Hani cahile anlatır gibi değil de arkadaşına anlatır gibi anlatmışsınız ve aradaki göndermelere de çok güldüm, öyle ki etrafımdakiler mizah dergisi okuyorum zannetti.

Ömer'in geçen ayki TW: Warhammer bağımlılığı bende de vardı (başka bir evrende kanka falan mıyız acaba?). Total War'lara pek saramamış, seriyi hep uzaktan ilgiyle izlemiş biri olarak Warhammer 1 ve 2'yi ayıla bayıla oynadım, hâlâ da oynuyorum. Muhteşem bir başyapıt olmuşlar, çekimser duranlara tavsiye ederim.

TW: Warhammer 1 ve 2'yi Heroes of Might and Magic 3'e benzeten benden başkaları da var mı acaba? 17 -18 yıl kadar önce bağımlısı olduğum HOMM ile şimdiki TW: Warhammer'lar ne kadar benziyorlar birbirlerine. Geçen gün eskiden birlikte HOMM oynadığımız ve uzun süre oyunlardan uzak duran bir arkadaşım beni TW: Warhammer 2 oynarken gördü, "Bu Heroes Kaç?" diye sordu, ben de "Heroes 10" dedim, arkadaş "Vay be, en son dördü beşi

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

görmüştüm, ne kadar çok ilerlemiş" dedi.

Eğer TW: Warhammer'ların HOMM'a benzediğini düşünüyorsanız, Warhammer'3 ün incelemesinin yapıldığı sayıda HOMM Son Jeton köşesinde misafir olsun ;D

Yine Nisan sayısında bir arkadaş Pathfinder: Kingmaker'ın oynamaya değer olup olmadığını sormuş, ben şöyle anlatayım: Aynı Emre'nin Final Fantasy'e başlayıp, başlarda dalga geçip, sonra ayıla bayıla oynadığı gibi oldu bende de Pathfinder: Kingmaker (Kingmaker diye özellikle yazıyorum çünkü yenisi çıkacak yakında). İlk başlarda Baldur's Gate çakması bir oyun işte diye aşağılayarak ve pek de önemsemeyerek giriş yaptım ki 10 -15 saatte bitecek kısa bir macera olacağını tahmin ediyordum. Kaldı ki çıkışı sorunlu olduğu için her an bir yerde bir bug olma olasılığına da hazırlıklıydım. Ne bug'a rastladım (oyunun için de dev böcekler var o ayrı) ne de 10-15 saatte bitecek, ne de Baldur's Gate çakması. Resmen 2 ayımı aldı ve her cümleyi merak ve ilgiyle okudum, her köşeyi araştırdım. Karakterin hikâyeleri ve oynanış BENCE Pillars of Eternity 1'den daha iyi olmuş. Tavsiye ederim. Bu arada benim oynadığım sürüm 2.1.5.

Dergide uzun süredir modlarla ilgili bölüm yok, arada sırada oyunda çok büyük değişikler yapan hatta baştan yazan modlardan da bahsetseniz? Örnek Third Age, Beyond Skyrim, Enderal Skyrim, Fallout: New California, Long War for XCOM, Freelancer için Star Wars...

Son olarak; zaten dergi dijital yayınlandığı için sayfa sayısının artmasını bekliyorum aylardır ama galiba hem sıkıcı olmasın diye hem de ilerde basmamız gerekirse külfetli olmasın diye standardı geçmiyorsunuz. Olsun, varsın tadımlık Olsun :D
- Celalettin Ceylan

Size de selam Dünyalılar! Aman efendim teveccühünüz, beğendiğine sevindim dosyayı. Dümdüz "bu yapıyor, bu oynuyor" şeklinde yazmayalım da daha çok hayallerimizden, beklentilerimizden, kırılmasını beklediğimiz hayallerimizden falan bahsedelim istedik o dosyada, ki çoğu uyarlama hakkında o kadar az bilgi var ki aksini yapmak da mümkün olmazdı zaten.

Kendi adıma yazması beklediğimden çok daha zor bir dosya oldu benim için de. Çünkü çoğu için neredeyse somut hiçbir bilgi yok ve 1-2 saatlik bir film malzemesi çıkartmanın hayli zor olduğu oyunlar. Tek ekranda füze durdurup puan topladığın bir oyun nasıl filme çevrilebilir ki? O yüzden ben olsam nasıl çekerdim kafasında yazmak zorunda kaldım genelde. Beğendiysen ne mutlu bize. - E

Heroes konusunda söylediklerin aynen benim için de geçerli yahu! Çocukluğumdan beri evde hep eski meski de olsa bir konsol olmuştur, oyunlarla haşır neşir olmuşumdur ama oyunların bir zevkten tutkuya dönüşmesini sağlayan oyundur benim için Heroes 3. Hatta TWW'leri bu kadar sevmemin sebeplerinden biri zamanında Heroes'ları çok sevmem ve arkadaş grubu içinde yıllarca çevirdiğimiz "Heroes'un böyle gerçek zamanlısı olsa, birim sayıları orada gözüken bir sayı olmasa da hakikaten kaç tane yaratık varsa direkt savaş alanında görsek inanılmaz efsane olmaz mıydı ya" geyiklerinin içime işlemiş olması. Bütün ortaokul-lise boyunca hayalini kurduğum şey TWW'lerle gerçek oldu resmen, aşırı mutluyum :) Hatta hayallerimin ötesine geçmişler, her fraksiyona hatta her seçtiğin karaktere göre değişen bir ana harita oynanışı kurmuşlar, atıyorum Skaven'dan Kaos Savaşçıları'na geçtiğin zaman resmen farklı bir oyun oynuyormuşsun gibi oluyor ya, özellikle o konuda büyük hayranlık duyuyorum oyuna.

Yıllar önce Son Jeton'un formatı değiştiğinde ilk yazdığımız oyundu Heroes 3 (ben yazdıydım hatta). Ama Heroes 5 veya 4 de yazılabilir gayet (evet 4 de, çok hakkı yendi onun). Neden olmasın diyorum. 6 da olabilir tabii aslında ama o biraz sonradan toparladığı için arada kaynadı gibi oldu, çoğu Heroes sever gibi ben de çok oynayamadım onu.

Pathfinder: Kingmaker hakkında o kadar çok övgü duyuyorum ki son zamanlarda... Bizim artık pek buralara uğramayan yazarlardan Yiğit de her konuşmamızda övüp duruyor oyunu mesela. Galiba Pillars 2'yi ve Disco'yu bitirdikten sonra oynayacağım onu da ya, çok şey kaçırıyormuşum gibi bir his var içimde.

Önyargı cidden çok kötü bir şey ya, kendimden biliyorum. Keza hasbelkader oynayıp, sonra adeta taptığım o kadar çok oyun var ki: The King of Fighters serisi, Legend of Mana, Final Fantasy, King's Field... Hepsi de önce alay ettiğim sonra da onlarsız bir dünyada yaşayamayacağım oyunlar :) - E

Şimdi bir kontrol ettim de modlarla ilgili geniş bir dosya en son Ekim 2018'de yapmışız, yenisini yapmak için yeterince zaman girmiş araya galiba. Ama bu tip dosyalar biraz da bizim ekibin ilgi alanlarına bağlı, modlarla çok içli dışlı insanlarımız yoksa biraz zor olur. Emin değilim bizimkiler ne kadar modlu oynuyor, ben mesela oyunları baştan aşağı değiştiren modlarla çok haşır neşir değilim, işte TWW'de klasik kamerayı daha iyi hale getiren, suları güzelleştiren falan modlar kullanıyorum sadece örneğin. Bir dürteyim ekibi, bakalım ne diyecekler.

Dergi kısa demişsin ama mesela geçen ay da Burak Türe böylesi daha ayarında olmuş, daha uzun olunca biraz yoruluyordum demişti :) Yani doğrusu özellikle bir "bu ay uzun olsun - bu ay kısa olsun" derdimiz olmuyor, o ay yazılabilecek veya yazmak istediğimiz çok şey olunca uzuyor, bu tip az oyunun çıktığı vs. aylarda da daha kısa oluyor. Standardımız yok yani, kafamıza göre :)

Ömer'in her ay bizden 1-2 sayfa yazı alabilmek için çektiği zulümleri bilsen aslında derginin sayfa sayısının çok bile olduğunu anlardın Celallettin. Adam bizim yüzümüzden malulen emekli olacak - E



Ev kafası

Selamlar. Bir süredir size yazmak için fırsat kolluyordum, işlerin yoğun olmasından dolayı fırsat bulmak zordu. Ay bitmeden atmak için son bir gayret, oturdum PC başına. Umarım Mayıs ayına yetiştirebilirim.

Ne yazacağıma karar vermeden başladım yazmaya, yazacaklarım genelde birkaç saniye önce aklıma gelenler olacak. Konudan konuya atlarsam ve kafa yorarsam, şimdiden kusura bakmayın :)

1. Uzun bir süredir evden çalışıyorum. İlk başlarda evde daha fazla zaman geçirmek, işe gitmek için yolda zaman harcamamak ve yoğun olmayan iş günlerinde araya kitap, dergi, kısa dizi bölümleri sıkıştırmak harika bir fikir gibi gelmişti ama evde kalma süresi uzadıkça, artık evde yapılan iş harici şeyler zevk vermez oldu. Ne okuduğumu eskisi gibi anlayabiliyorum, ne oynadığım oyunlara kendimi kaptırabiliyorum. Eskiden evden hiç çıkmadan günlerce aylarca oyun oynamayı hayal ederdik, ama gerçekte bu hiç de iyi bir fikir değilmiş, bunu öğrenmiş olduk. Sizde de benzer bir durum var mı? Çevremde de aynı sorunu yaşayan çok kişi var, o yüzden genelleme yaptım.

2. Dolar yükselince oyun fiyatları yükseldi, ama az da olsa düştüğünde bu oyun fiyatlarına yansımadı. Artık oyun oynamak eskisine oranla çok daha zor. Bu konuyu burada yine gündeme getirmek istedim. Daha önce de size yazdığım mektupta bahsetmiştim. Dana diye bir WP grubumuz var, orada danaya girer gibi oyunlara giriyoruz. Sırayla oynuyoruz. Hızlı oyun bitiren arkadaşlardan oluşan bir grup olduğumuz için çok uzun süre beklemek zorunda kalmıyoruz. Ama şartlar zorlaştıkça, danaya giren adam sayısı da artmaya başladı. Bu bize daha çok muhabbet edeceğimiz dost kazandırıyor, bu bizi sevindiriyor ama bu konu daha ne kadar kötüye gidecek, endişe içerisindeyiz. Neyse ki Xbox bu konuda biraz daha mantıklı fiyatlarla karşımıza çıkıyor. Gamepass gibi servisler de bizim gibi ülkeler için bulunmaz nimet.

3. Ben elde pek oyun tutan birisi değilim. Oyunları alır, oynar, bitirir ve satarım. Eskiden bunu yapmak çok daha kolaydı. Artık aldığım oyunları satamıyorum. Uzun bir süre bekleyip oyunu indirimli almak ve sonra oynayıp daha makul bir fiyata satmak zorunda olduğumda bile alıcı bulmak çok zor oluyor. Oyun piyasasının bu duruma gelmesi gerçekten üzücü. Gönül ister ki aldığımız oyunları satmayalım, arşivimiz olsun. Ama satmak zorunda kalıyoruz yeni oyunlara bütçe ayırabilmek için. Emre bu konuda ne düşünüyorsun? Ortak üyesi olduğumuz bir FB grubunda senin de oyun ilanlarını görüyorum arada. Nasıl gidiyor satışlar :)

4. Bu sene az oyun çıkması, oynanacaklar listemi eritmem için güzel bir fırsat oldu bana. Liste uzadıkça canımı sıkıyor. Bu tür liste uygulamasını filmler ve diziler için de kullanıyorum. Film listesini erittim, artık güncelleri takip edebilir hale geldim. Oyunlar ve diziler ise, uzun bir liste. Hastalık oldu bu bende artık. Siz nasıl takip ediyorsunuz dizileri falan? Bu tür şeyleri düzenli olarak takip etmek gerektiğini düşünürüm ben hep, herkes böyle mi yapıyor bilmiyorum. Sanırım irili ufaklı listeleri, istek listeleri falan vardır insanların. Ben biraz abartanlardanım tabii.

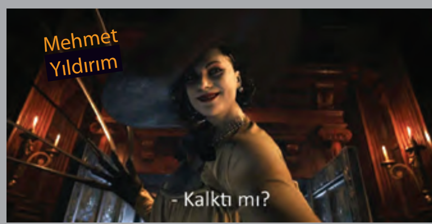
5. Oyungezer'i ilk sayısından beri aralıksız takip ediyorum. Çok da keyifli gidiyor bence. Basılı veya dijital olması bana göre fark etmiyor. Basılı olması, elde tutarak okumak, sayfaları hissetmek eskiden daha anlamlı gelirdi bana ama artık çoğu dergiyi dijitalden takip ettiğim için alıştım. Bence gelecek dijital yayınlarda, yatırımlar da buna göre yapılmalı diye düşünüyorum. Basılıya dönmek sizin için birtakım riskleri artırmak anlamına gelecekse, bence dönmeyin, bu şekilde devam edin. Umarım çok daha uzun yıllar bizlerle olursunuz.

Anket

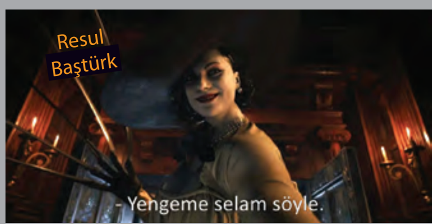


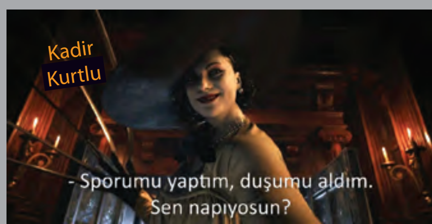
SON YAZDIĞINIZ WHATSAPP MESAJI BU GÖRSELİN ALTYAZISI OLACAK! NE YAZIYOR?

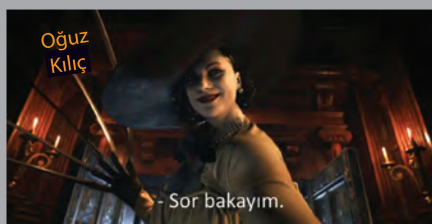












Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

Çok fazla uzatmadan mektuba son vereyim. Yayın hayatınızda başarılar dilerim. Herkese selamlar ve saygılar. Bizim şu zor zamanlarda keyifle zaman geçirmemizi sağladığınız için de ayrıca teşekkürler.
- Murat Şen

Hoş geldin Murat. Zaten planlı programlı yazı yazmak da neymiş, estiğinde yaz yeter (okurlara diyorum yazar arkadaşlar, siz üzerinize alınmaya kalkmayın!).

1. Valla Murat, benim ideal hayat anlayışım şu şekilde: Sevdiğin, iyi kazandıran ve fazla zamanını almayan bir işi evinden yapacaksın ve elindeki para ve zamanla kendi istediğin sosyal ortamlara gireceksin. Atıyorum her hafta kutulu oyun veya frp seansları düzenleyen gruplara dâhil olacaksın veya ilgi alanına hitap eden kurslara gidip hem kendini o alanda geliştireceksin hem de benzer zevklere sahip sosyal ortamlara gireceksin. Çalışma hayatındaki çok azımız bu imkânlara sahip ve bu imkânlara sahip olanlar da salgın nedeniyle bu dediklerimi yapamaz durumdalar tabii, ideal şartlardan bahsediyorum ben. Yani bence sorun evden çalışmak değil, evden çalışmak candır, sorun zaman-para-karantina gibi sebeplerle başka bir şey yapamıyor olmak aslında.

Valla kendimi bildim bileli aşırı evcimen bir adam olduğumdan eve kapanma dediğin etkileri bende yaratmadı. Hatta dünya normale döndüğünde nasıl tekrar her gün işe gideceğim kara kara onu düşünüyorum cidden. Keşke emekli olana kadar hep evden çalışsam. Normal dünyaya dair özlediğim tek şey sinemaya gitmek sanırım. - E

2. Dolar yükselince fiyatların yükselmesinin ama düşünce düşmemesinin şöyle bir sebebi var aslında: Tampon fiyat belirleme. Birçok işletme dolar her yükseldiğinde tekrar zam yapıp tepki çekmemek adına fiyatı yüksek belirliyor ve dolar düştüğünde geri çekmiyor, çünkü hepimiz biliyoruz ki ekonomi iyi yönetilmedikçe o dolar tekrar yükselecek. Ben şahsen gelende uzun süren oyunları sevdiğim için şanslıyım biraz, eh zaten indirimsiz oyun almam, düşük fiyata alıyorum, geniş geniş oynuyorum, o yüzden çok koymuyor oyun masrafı benim bireysel ekonomiye.

Silivri mizahı yapıp hayatımı karartmamak için bu maddeyi pas geçiyorum ben. - E

3. Orijinal oyun koleksiyonculuğu benim için biraz da anı koleksiyonculuğu gibi aslında. Başında keyifli saatler geçirdiğim, hayatımda güzel izler bırakan (hatta kimi zaman da hayatıma yön veren) oyunları rafımda görüp dokunduğum zaman eski bir dost görmüş gibi hissediyorum. Bir de eskiden hepsini korsan oynadığım için şimdi orijinallerini toplarken onlara olan borcumu ödüyor gibi hissediyorum, ne bileyim :) Senin de bildiğin malum sebepler yüzünden özellikle retro oyun fiyatları fırladı gitti maalesef. Ben koleksiyonculuğa ilk başladığımda ebay ve döviz kuru sağ olsun çıtır çerez parasına çok güzel koleksiyonlar yapılabiliyordu halbuki. O yüzden pek çok kişi de haklı olarak bu işin peşini bıraktı ve buna bağlı olarak alan-satan insan sayısı da hayli azaldı. Ben gene de inatla devam ediyorum ama eski tadı kalmadı ne yazık ki. Benden almak istediğin oyun varsa bana özelden ulaş ama, sana OGZ indirimi yaparım :D - E



4. Ya orada çizgiyi iyi çekmek gerekiyor. Sonuçta oyundur, filmdir, dizidir, bunları keyif almak için tüketiyoruz, keyif değil de "bu oyunu oynamam gerek, o yüzden oynuyorum" şeklinde bir külfet hissine geçiş yapmaya başladığında sorun var demektir. Dünyadaki bütün iyi oyunları oynayamayacaksın, bütün iyi dizileri izleyemeyeceksin, ve bu bir sorun değil. O yüzdendir ki kenarda Pillars 2, Disco Elysium, Lost Odyssey gibi "oynamam gereken" oyunlar dururken bir süredir sadece TWW oynadığım için pişmanlık duymuyorum şahsen. Canım bu sıra onu çekiyor, bu kadar basit :)

Filmler için imdb'de tuttuğum bir "izlenecekler" listem var. Her hafta ruh halimize göre eşimle aralarından birini seçip onu izliyoruz. Oyunlar içinse oyun rafıma gidip aynı şekilde ruh halime göre birini seçiyorum, bir önceki bitirdiğim oyunla aynı türde olmaması kaydıyla tabii. Boşa para vermedik o kadar oyuna. - E

5. O konuda ekip içindeki konuşmalar sürüyor. Basılıya dönme hedefini arkamızda bırakmış değiliz ama dijitale daha uyum sağlayan bir formatı nasıl sunabileceğimizi konuşuyoruz bir süredir. 1-2 aya, en azından derginin iç tasarımında farklı dokunuşlar görmeye başlayacaksındır diye umuyorum.

Ben çok eski kafayım ya bu konularda. Dergi dediğin, oyun dediğin ele gelecek abi. Çok teşekkür ederiz ama güzel düşüncelerin için. 12 senedir dergideyim, ne zaman bir övgü gelse ilk günkü kadar seviniyorum yeminle. Bize değer verip okuduğun için asıl biz teşekkür ederiz. - E

Biz teşekkür ederiz efendim asıl mektuplar attığınız, güzel şeyler söylediğiniz, bizi motive ettiğiniz için :) Sevgiler.

Araba sevdası

Yeniden selamlar. Yazmaya ara vermeyi düşünmediğini söyleyen bendeniz Murat aslında yalan söylüyormuş meğerse. 19 yaşıma kadar direksiyon başına geçmeyip şu anda ehliyet almak için uğraşmam, üniversite sınavının yaklaşması vesaire derken mektup atmayı boşlamam için bahane oldu. Boş zamanım da düşününce vardı, o yüzden ayıp oldu. Özürlerimi belirterek sorularıma geçiyorum.

1. Sizce animeler baz alınarak geliştirilen oyunlar film oyunları gibi tarihe karışır mı yoksa türün kendini ilerletme potansiyeli



var mı?

2. Playstation için Gamepass benzeri bir sistem bir süredir konuşuluyor. Söylentilerin bize faydası olur mu, yoksa yerel fiyatlandırma cep yakar da bizi gene üzer mi? (gerçi ayda 100 lira olsa 6 ayda 1 oyun parası eder nerden baksan...)

3. Uzun uğraşlar ardından Dark Souls 3'ü ölmeden, hemen her yeri temizleyerek bitirdim. No hit run yapmaya çalışırsam Hallow'a dönüşür müyüm?

4. Gacha sistemi insanlar için geçerli olsa partinize kimi katmak isterdiniz? (Valtteri Bottas ya da Lewis Hamilton diyen biri vardı, Formula ekibi topluyor herhalde.)

Yeniden görüşmek üzere, kendinize iyi bakın.
- Murat

Estağfurullah Murat, ayıp mayıp yok, ne zaman eserse o zaman yaz, görev belleme, zevk belle mektup atmayı :) Hoş geldin. Ehliyet hayırlı uğurlu olsun, gözünü seveyim dönerken sinyal vermeyen insanlardan olma, hayatta en sinirlerimi kaldıran insan tiplerindendirler.

1. Doğrusu anime oyunlarının ne kendilerini çok ilerleteceğini ne de tarihe karışacağını düşünüyorum, üç aşağı beş yukarı şu anki gibi devam ederler. Çoğunluğu animenin popülaritesinden faydalanan veya animenin popülaritesine katkı yapmak amacıyla yapılan oyunlardırlar ve bu işi iyi yapanlar var, kötü yapanlar var. Animeyi geride bırakacak, kendi başına ayakta duracak, çok büyük prodüksiyonlu bir şeyler beklememek lazım. Özellikle hikâyeli anime oyunları ana hikâyeye odaklandıkları zaman animenin başarısını yakalayamıyor, kendi hikâyesini anlatmaya çalıştığındaysa, özenli yapılmaya çalışılsa bile ana hikâyenin yanında sönük kalıyor. Hani tabii atıyorum One Piece dünyasında bir Law'un, bir Marco'nun başrolde olduğu, orijinal bir hikâyeye sahip danalar gibi bir aksiyonuna hayır demezdim ama anime oyunları kültürü o şekilde çalışmıyor, yakın gelecekte de değişeceğini sanmıyorum.

Anime oyunlarının film oyunlarından farklı olarak kendi alıcı kitlesi var, o yüzden ben de öleceğini düşünmüyorum. Ayrıca film oyunlarına çok daha iyi bir sicili var anime oyunlarının, pek çok sağlam ve satış rakamları yüksek örneği de var. Naruto'nun, Dragon Ball'un, hatta Captain Tsubasa'nın oyunlarını her seferinde otomatik olarak alan oyuncu kitleleri var mesela. Ama Ömer'in dediği şekilde animelerin kendisini gölgede bırakmaktan çok hayranlarını mutlu edecek yan ürünler olarak kalacağını düşünüyorum ben de. Bu da yapımcısına fazlasıyla yetiyor zaten. - E

2. Şu anki PS+ Koleksiyonu, oyun sayısı az olsa da o tip bir şey zaten, liste biraz genişlese ve fiyatı biraz artsa... Hayır demezdim sanıyorum. Ama Sony'nin mantığı Microsoft'unkinden çok farklı. MS irili ufaklı bir sürü stüdyoyu bünyesine katmaya çalışırken Sony büyük başarı yakalamamış stüdyoları dışlıyor ve sadece en büyük markalarına odaklanıyor. Sony'nin elinde Gamepass benzeri bir sistem kuracak kadar stüdyo-oyun yok gibi geliyor bana. Ama asla asla dememeli, umudumuz sürüyor. Sony'nin insan gibi yerel fiyat belirlemesi konusundaysa... O kadar sürmüyor.

Valla daha yakın zamanda üst düzey bir Sony yetkilisi "milyonlarca dolara yapılan oyunları yok parasına vermek kârlı ve sürdürülebilir bir sistem değil" demişti, nitekim Sony'den benzer bir hamle beklemiyorum. Kaldı ki oyuncuların yere göğe sığdıramadığı Gamepass sistemi Xbox'un satışlarına yansımıyor, çok eleştirilen Playstation satışlarda fark atmaya devam ediyor. O yüzden Sony'nin böyle bir sisteme de ihtiyacı yok bence, alan memnun, satan memnun çünkü. PS Plus gibi ayda 2-3 oyun sistemiyle daha yürür Sony - E

3. Öh! DS3'ü ölmeden mi bitirdin? Başarılar ve aynı zamanda akıl sağlığı dileklerimi iletiyor, no hit run yapmaya çalışmak gibi bir manyaklığa girmemeni umut ediyorum :)

4. Eh yani quest'in ve ekip yapısının ne olduğuna bağlı :) Şimdi belli bir quest yoksa ve ekip benim dediğim her şeyi yapıyorsa alırım yanıma Elon Mus'la Jeff Bezos'u, hadi şu servetleri bir havale yapıverin derim, sonra elimdeki parayla onlara birer PC toplar, DS3'e no hit run yapmaya gönderirim :)

Sevgiler, yine bekleriz.

Herkese şimdiden iyi bayramlar! Dua edecekseniz dolar düşsün diye etmeyi de unutmayın.



Gelecek Ayın Misafiri

Sevgili Mutlu Şenay misafir gelecek ayın Selam'ına. Söyleyin bir Switch alsın da Disgaea 6 incelemesini ona vereyim, komplike strateji oyunu nasıl olurmuş bir görsün.

PORTAL



AGE OF EMPIRES IV

KARANLIK ÇAĞLAR HİÇ BU KADAR ÖZLENMEMİŞTİ

TARIK KAPLAN

Samimi bir itirafla başlamak istiyorum. Ne zaman çocukluğumda oynayıp hayranı olduğum bir oyun serisinin yeniden geldiğini duysam ilk tepkim irkilmek oluyor. Farklı zaman dilimlerinin farklı oyuncu beklentileri var en nihayetinde ve yapımcılar kendilerini bir çıkmazda buluyor bu tarz durumlarda: Öze sadık kalarak seriye yeni oyuncu çekme ihtimalini düşürmek mi, yeni şeyler deneyerek eski hayranları karşına alma riski mi? Tutturulması gereken denge çok hassas, o dengeyi tutturabilen stüdyo sayısıysa maalesef düşük. Peki AoE 4 için durum ne? Durum şu: Heyecanlanmak için sebeplerimiz var. Gelin bakalım neymiş onlar.

2017'de duyurulduğundan beri merakla beklediğimiz oyunun oynanış videolarını gördük sonunda. 6 dakikalık, dört çağı da çok kapsamlı olmasa da gösteren gayet doyurucu bir oynanış videosu yayınlandı hayran etkinliğinde. Şöyle bir gördüğüm yeniliklerden bahsetmeden önce genel birkaç bilgi veriyorum, maksat ne beklememiz gerektiğini bilelim.

1- Estetik ve ana oynanış elementleri seride en fazla AoE 2 baz alınarak yapılmış, o havayı hemen soluyabiliyorsunuz. Estetik açıdan iki farkı var temelde: Birincisi bina/işçi oran barı gerçekçilik tarafına kaydırılmış. İkincisi de tabii ki serbest kamera. Kullanmak zorunda değiliz ama isteyince sinematik açılara geçebiliyor olmak hoş şey.



2- Çağlar olduğu gibi duruyor. Karanlık çağdan başlayıp imparatorluk çağına kadar gelişiyoruz. Temel oynanış mekanikleri bazı güzel yenilikler dışında alışık olduğumuz şekilde duruyor.

3- 4 tane tarihi senaryo modu var. AoE 2'yle kıyaslayınca oldukça az bu sayı ama onlara göre daha uzun ve hikâye odaklı olacak gibi görünüyor. Normandiya kralı William'ın İngiliz tahtını almak için çıktığı -ve tam bir kaosa dönüşen- seferi konu alacak senaryolarımızdan biri. Diğerleri şimdilik belli değil.

4- Şu ana kadar oyunda olduğunu bildiğimiz 4 uygarlık var: İngilizler, Moğollar, Çinliler ve Delhi Sultanlığı. Bu sayı kaça kadar çıkacak bilmiyoruz ama bunun en az 4 katını bekliyorum şahsen, yoksa hayal kırıklığına uğrayacağım (bkz: Eski oyun serilerini yeniden canlandırmak neden bu kadar zor madde 45).

Bu genel bilgilerden sonra en tatlı ayrıntılara geçiyorum oynanış videosundan. Zaten oyuna ilginiz varsa açıp mutlaka izlersiniz diye tahmin ediyorum. İzlemediyseniz bekliyorum burada ben. Dersten sonra buluşalım.

Oyunun seriyi güncellemek için yaptığı şeyler çok yerinde. Bir kere surlara asker çıkartabiliyoruz artık. Stronghold serisinde olduğu kadar esnek olmayacaktır muhtemelen ama zamanı gelmişti gerçekten. Kale kuşatmaları da haliyle daha zor hale geliyor, imdadımızaysa kuşatma kuleleri koşuyor. Battering Ram'ler (surlara bam güm kütükle vurduğumuz arabalı yıkıcılar) da var gene ama şimdilik aşk-nefret ilişkimi depreştiren mangonel-ongonelleri görmedik. Mancınıklar var ama aynı anda birden fazla taş atamayanları kuşatma aracı saymıyorum ben. Ormanlara duble yolları neyle açacağız ey Microsoft?

Binalar alev alabiliyor gibi görünüyor ve üzerlerindeki simgeden anladığım kadarıyla söndürülmezlerse zamanla yıkılıyorlar. Yangının yayılma mekaniği olup olmadığını görmedik henüz ama ihtimaller olmadığı yönünde ağır basıyor. Yangın demişken, üssünüz alev alev yanarken bir tane işçiyle ormanın içine Town Center kurmaya çalışıyordunuz ya hani? Hah, Moğollarda komple bütün köyü katlayıp götürebiliyoruz. Göçebelik gelmiş, çok da tatlı olmuş.

Yeni bir stratejik yaklaşım katılmış oyuna. Yüksek alanlarda bulunan askerlerin görüş alanları daha genişliyor gibi görünüyor, bu da düşmanın yollarını fark edilmeden gözleme imkânı sunuyor bizlere. Videodaki bir kısım özellikle ağaçların içerisine konuşlanıp rakibini pusuya düşüren bir grup askere odaklanıyordu. Bunun oynanışı daha sinematik hale getirmek için planlanmış bir piyes mi yoksa gerçekten saniyede 20 APM basan rakibimize karşı uygulayabileceğimiz bir taktik mi olduğundan çok emin değilim, ama gizlilik mekaniği iyi çalışırsa çok güzel yön verecektir oyuna.

En merak ettiğimiz şeylerden biri, rahiplerimiz wololamak için yeniden bizlerleler. Hele ki elinde relic tutan bir rahibin alan etkili wololosu var ki, ne siz wolololayın ne ben wololoyayım. Can basma özellikleri de duruyor bu arada.

Komutanlarımız var artık. Bunların mekanikleri askerlere geçici güçlendirmeler vermek üzerine kurulu olacak gibi görünüyor. Mekanik olarak gene Microsoft Stüdyoları'nın bir diğer efsane serisi Rise of Nations'daki komutanlara benzeyeceklerini düşünüyorum. Arada bir saniyeliğine kahramanın tutulduğu arayüzden anladığım kadarıyla etraflarındaki askerlerin hızını, gücünü ya da dayanıklılığını artıran buff'lar verebiliyorlar.

Askerimizin geyik öldürüp köye getirmesi, işçilerin binalara girmeden de düşmanlara ok atması, binalarımızın arasında otomatik oluşuyormuş gibi görünen yollar olması, askerlerin ilk temas anına özel bir saldırı/savunma pozlarının olması gözüme çarpıp kalbimi pıtlatan diğer küçük yenilikler. Heyecanlandım yahu. Hayal kırıklığına mı hazırlamıştık kendimizi otomatik olarak bilmiyorum ki? Güzel olacak gibi AoE 4. Sabahlara kadar Town Center'larla sefere çıkmış okçular arasında git gel yaptırır mı bilmiyorum ama, sanırım ben birkaç çağ daha atlamaya hayır diyemeyeceğim.





TÜR: Strateji | **YAPIM**: Relic Entertainment | **DAĞITIM:** Xbox Game Studios | **PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ**: Sonbahar 2021

BU AY NE OLDU?

Şimdi boş verin bu ay ne oldu'yu da, geçen ay Ömer ne güzel hazırlamıştı değil mi bu köşeyi. Öve öve bitiremem, adeta yeni bir soluk, yeni bir heyecan yarattı. Yüzlerce hayran mektubu almış diye duydum, arada hediyeler de geliyormuş. Bundan sonra Ömer yazsın diyorsanız OMER yazıp 5522'ye SMS atabilirsiniz. Adam iyi iş çıkarıyor, doğruya doğru. Ben de yokluğumu aratmadığı için kendisine güllaç yolladım, teşekkür ediyorum (görmedim duymadım bilmiyorum - Ö).

■ ESER



1 Days Gone'ın yönetmeni John Garvin bir devam oyunu olmamasını oyunculara yıktı ve 'indirim kovalayıp duruyorsunuz, sonra da devam oyunu istiyorsunuz, hadi be oradan' şeklinde bir açıklama yaptı. Garvin'e göre bir oyunu seviyorsak onu 'lanet olası tam fiyatından' satın almamız gerekiyormuş. Aklınızda bulunsun.

2 Nier Automata'nın Steam versiyonu herhalde üzerinde en çok tartışma dönen portlardan biri oldu. Olumsuz inceleme bombardımanı mı görmedi, yerden yere mi vurulmadı, "düzeltemeyiz, zamanımız yok" mu denmedi, sonra Game Pass'te düzgün versiyonu mu ortaya çıkmadı… Square Enix daha fazla ayak diretemedi ve Steam versiyonunun da 'yakında' yamalanacağını söyledi. Zahmet olacak.





3 E3 2021'in tarihi belli oldu, ama katılacaklardan ziyade 'katılmayacağız' diyenlerin isimleri duymaya başladık. 15-17 Haziran tarihleri arasında yine dijital olarak düzenlenecek fuara Sony, Electronic Arts, Activision Blizzard ve Konami katılmayacak ve kendi etkinliklerini düzenleyecekler. Hoş E3'ün zaten eski tadı yok, katılan çoğalsa ne olur, çoğalmasa ne olur?

4 Ban söz konusu olduğunda en acımasız firmalardan biri Activision. Çok sayıda rekabetçi oyunu var ve bu oyunlar da haliyle kısa süre içinde hilecilerle dolabiliyor. Firma geçen haftalarda yaptığı açıklamayla son dalgadaki 30 bin kişiyle birlikte Call of Duty: Warzone'dan donanım banı yiyen hesap sayısının 475 bin olduğunu açıkladı. Hileciler Partisi kursalar %1 civarında oy alıyorlar.

5 Hani Sony PS3, PS Vita ve PSP dijital mağazalarını kapatacaktı ya. Hani sonrasında oyuncular seslerini yükselttiler ya. İşte SIE'nin bir numarası Jim Ryan bu kadar tepkinin ardından "hata yaptık, affedin" diyerek PS3 ve Vita mağazalarının çalışmaya devam edeceğini açıkladı. PSP için ise yolun sonu göründü, o kararda bir değişiklik yok.

6 Geçtiğimiz aylarda EA, yarış oyunlarının ünlü ismi Codemasters'ı satın almıştı malum. İşte stüdyonun EA çatısı altındaki ilk oyunu olacak olan F1 2021'in fiyatı 'EAAAA bu ne be' dedirtti. Geçen senenin oyunu F1 2020 92 liraydı, F1 2021 ise açgözlü EA etkisiyle 420 lira. Almayın, aldırmayın.



➔ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr



7 "Tahmin edin hangi oyun ertelendi" desem 100 kişiden 95'i Deathloop der herhalde, artık erteleme haberlerine o kadar alıştık. Oyunun yeni çıkış tarihi 14 Eylül, yeni erteleme açıklama tarihi ise 9 Ağustos olarak duyuruldu. Son kısmı sallamış olabilirim, ama doğru çıkarsa da şaşırmayız sanırım. "Tahmin edin hangi oyun ertelendi" desem 100 kişiden 95'i Deathloop der herhalde, artık erteleme haberlerine o kadar alıştık. Oyunun yeni çıkış tarihi 14 Eylül, yeni erteleme açıklama tarihi ise 9 Ağustos olarak duyuruldu. Son kısmı sallamış olabilirim, ama doğru çıkarsa da şaşırmayız sanırım.

8 Naughty Dog'dan Crystal Dynamics'e geçerek devrim yaratacak Marvel's Avengers oyununu yazıp tasarlayan Shaun Escayg daha fazla vakit kaybetmeden gemiyi terk etmeyi tercih etti. Escayg, Crystal Dynamics'ten ayrılarak Naughty Dog'a geri döndüğünü açıkladı. Avengers toparlanacak diyorlar ama sonu Anthem'a benzeyecek gibi.



9 The Last of Us üç jenerasyonda da yeni versiyon gören bir PlayStation oyunu olarak tarihe geçmek üzere. İlk olarak PS3 için çıkan oyun, PS4 döneminde The Last of Us Remastered olarak tekrar yayınlamıştı. Şimdi ise PS5 için The Last of Us Re-Remastered üzerinde çalışıyor Naughty Dog. Ne de olsa altın yumurtlayan tavuk.



10 Commandos benzeri" diye bir oyun türü doğuran Kalypso, kökenlerine geri dönmeye ve bizleri Commandos: Origins isminde yeni bir oyunla şımartmayı hedefliyor. Origins, 2. Dünya Savaşı'nın ilk yarısında geçecek ve yeni kurulmuş bir komando birliğinin hikâyesini anlatacak. Mimimi Games bu türdeki çıtayı bu kadar yükseltmişken Kalypso'nun cevabını merakla bekliyorum.





11 Bugüne kadarki en iyi oyun uyarlaması animasyonlardan biri olarak gösterilen Castlevania, dördüncü sezonuyla Netflix'e ve bizlere veda edecek. Ama tadı damağımızda kalan bu dizi Castlevania için bir son değil. Netflix yeni bir Castlevania animasyonu hazırlıyor ve bu dizi tamamen yeni karakterler içerecek.

12 Sony de bu ay iyi haber yaptı yalnız :) Firma PlayStation'ın en popüler serilerini mobile uyarlamayı planlıyor ve bunlar arasında God of War, Gran Turismo, The Last of Us ve Uncharted gibi isimler var. Umarım Kratos Run, Gran Turismo Tetris, Uncharted Ninja gibi oyunlar olmaz bunlar (Uncharted Ninja'ya varım - Ö).





KİMDİR?

Wizard, M. Rasmodius

RASMODİUS DÜT-DÜRÜRÜ! RASMODİUS DÜT-DÜT-DÜRÜRÜ!

GÜLHİS CANPOLAT

Stardew Valley karakterlerinden "Kimdir?" köşesi mi olur diye düşündüyseniz eğer, siz belli ki yeterince Stardew Valley oynamamışsınız. SV, kasabayla ilgili gizemli şeyleri insanın gözünün içine içine sokan bir oyun değil. İş böyle olunca ne kadar şey öğrenebildiğiniz de ne kadar dikkatli olduğunuza bağlı. Ve aslında birçok karakterin de kendince bir hikâyesi var, tek ilginç hikâye köyün tuhaf büyücüsüne ait değil ama oynarken parçaları birleştirip de ortaya çıkarması en eğlenceli hikâyelerden biri onunki bence.

Startdew Valley'e ilk başladığınızda kasabadaki herkesle tanışmanızı gerektiren bir görev var. O noktada adını sanını bilmediğimiz, sadece Wizard olarak tanıdığımız büyücünün kulesinin kapısıysa kapalı. O nedenle de çok ilgimi çekmiş olabilir, var olduğunu tahmin edebildiğimiz ama tanışamadığımız tek karakter sonuçta.

Quartzlarım vaaar, mor mantarlarım vaar...

Bir kere kulesinin kapısı açıldı mı insanı tersleyip duruyor gerçi Wizard. Yahu sana hediye vermeye çalışıyorum! Bir insan nasıl çiçek beğenmez?! Saçma saçma, yok Super Cucumber, yok Solar Essence... Hiçbir yumurtayı ve hiçbir sütü de beğenmiyor paşam.

Ama arkadaşlığınız ilerledikçe Wizard hakkında ilginç şeyler öğrenmeye başlıyorsunuz. Örneğin adının aslında M. Rasmodius olması gibi. Bir zamanlar evliymiş Rasmodius, eşi terk edip gitmiş. İnsanın üzüleyazası geliyor fakat suç Rasmodius'un. "Öyle bir şey yaptım ki karım beni terk etti" diyor Rasmodius, "ayrıca da sinirden ve kıskançlıktan yeşile döndü."

Çiftçilik oyununda büyük skandal!

Bir yandan da, eğer benim gibi herkesin peşinden koşturup herkesle konuşmaya çalışıyorsanız, Abigail'in ailesiyle iyi geçinemediğini, Pierre'in de kızının kendisinden olmadığından şüphelendiğini öğreniyorsunuz.

HMM... Hâkim Bey, bu köyde saçı mor olan sadece iki kişi var. Sizce bütün bunlar tesadüf mü?! HAYIR DEĞİL!

Hani şu nadiren başımızın üstünden uçup, tavuk yumurtası falan bırakan cadı var ya; meğer o Rasmodius'un eski eşiymiş. Be Rasmodius, hiç yakıştı mı şimdi sana! Meğer karını Caroline'la aldatmışsın demek. Sayın belediye başkanım Lewis, bunda sizin de parmağınız var he. Bir boşanma 50.000 altın tutar mı?

Belki de bu yüzden Rasmodius'la evlenemiyoruz. Kasabanın cadısı terk etmiş ama boşanmamışlar. Ya da belki boşanmışlar ama Rasmodius'un gözü hâlâ Caroline'ın üstünde. Tam bir rezillik! Şehirden uzak, temiz kasabadır; insanları iyidir diye taşındığımız yerin haline bak!

Neyse, Stardew Valley'de gizliden gizliye başkalarıyla bu kadar bağlantılı bir hikâyesi olan başka bir karakter yok gerçekten. En yakın arkadaşı Linus. Kasabada bir çeşit araştırma yürütüyor, kendine bir de çırak bulma derdinde. O araştırman neymiş, bir gün öğreneceğim M. Rasmodius. Kaçamazsın elimden.

Oyunum o kadar modlu ki orijinalini unuttum!

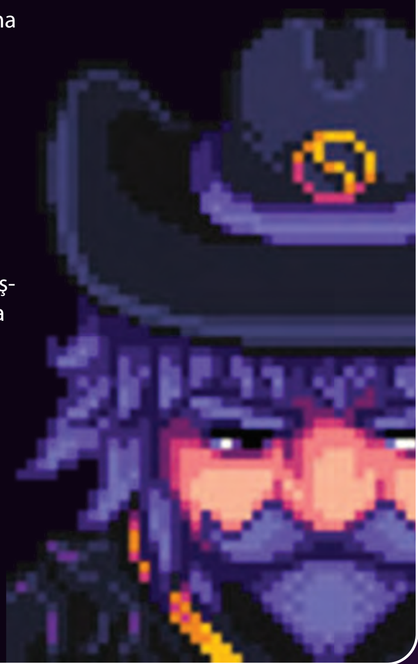
Stardew Valley modlanmaya çok açık bir oyun. Concerned Ape'de elinden geldiğince destek oluyor bu konuda. Yine de, oyuncuların "Wizard'la evleneceğim ben" diye tutturmasını beklemiş midir bilemiyorum.

Yine de benden size iki tane Wizard'la evlenme modu:

Normal Wizard'lı olan: **nexusmods.com/stardewvalley/mods/7000**

Yakışıklı Wizard'lı olan (artık o da neyse): **nexusmods.com/stardewvalley/mods/3073**

Oyunu "normal" oynayanlar için sıradan bir karakter ama...



Olmasa da olur · Gelse de oynasak! · Ölüyoruz reis!

Eh artık konsola özel oyunlar görme zamanı geldi sanki ha?



CEVDET EMRE KIZILCAN

RATCHET & CLANK: RIFT APART

Nihayet, özgün ve özgür tasarımlı platform oyunu!

Bir tür olarak platform oyunlarını sevmemek için ekstra bir çaba içinde falan olmak lazım herhalde. "Oyun" dendiğinde akla gelen her şey platform oyunlarında var çünkü: Kimi zaman refleksleri zorlayan bölüm tasarımları, oyuncunun hızlı karar verme mekanizmasını tetikleyen oynanışı ve tabii ki şirin mi şirin ana karakterleri. Fakat Ratchet & Clank: Rift Apart için ekstradan bir heyecana sahibim bir PS5 sahibi olmasam bile. Güncel nesil içerisindeki SSD'yle birlikte konsolların "oyun tasarımcısının dikkate alması gereken kısıtlayıcı konsol donanımı" algısının kırılmış olduğu su götürmez bir gerçek. Ayıptır söylemesi bu SSD'lerin hayvan gibi okuma-yazma hızlarıyla birlikte yükleme ekranı denen şey tarih gibi bir şey oldu. Bu da yapımcıların daha özgür olmasını sağladı tabii ki. İşte tam da bu yüzden Ratchet & Clank: Rift Apart konusunda daha da heyecanlıyım! Bu, bu tip kısıtlamaları dert etmeyen bir ekipten çıkacak ilk platform oyunu olacak belki de.

Ratchet'ın da Clack'in de eli armut toplamıyor!

PS5'e sahip olmamaktan mıdır bilmiyorum, biraz ballandıra ballandıra ve heyecanlı bir şekilde bu SSD'nin özgürleştirici ortamından bahsettim ama yani Rift Apart'ı sadece "yeni nesilde çıkacak bir platform oyunu" olduğu için bu kadar heyecanla beklemiyorum elbette. Ne de olsa bu bir Ratchet & Clank oyunu! PS2'den beri kendini defalarca kez kanıtlamış olması yetmiyormuş gibi bir de 2016'da PS4 için çıkan reboot'uyla birlikte gönüllerde kurduğu tahtı pekiştirmiş bir oyun serisinden bahsediyoruz!

Onun dışında Insomniac Games'in te PS1'de Spyro'dan beridir kendini ispatlamış bir stüdyo olması da cabası. Spyro demişken, "Ratchet & Clank'i mi yoksa Spyro'yu mu daha çok seviyorsun?" sorusunu, bir babaya sorulmuş "Hangi evladını daha çok seviyorsun?" sorusuyla denk gördüğüm için bir türlü cevaplandıramıyorum... Durum bu olunca Insomniac Games'in yeni bir Ratchet & Clank'le birlikte karşıma çıkmasının heyecanıma heyecan katması çok da şaşılası bir şey olmuyor haliyle.

PS4'ün Bloodborne'u neyse PS5'in Rift Apart'ı o

Zorluk açısından demiyorum, yanlış anlaşılmasın... "Konsol sattıran oyun" tabirini illa ki duymuşsunuzdur. Birçok insan için PS4 satın alma sebebi Bloodborne olmuşken PS5 için de hiç şüphesiz ki Ratchet & Clank: Rift Apart olacak. Yok canım sırf Ratchet & Clank: Rift Apart için konsol alacağımı nereden çıkardınız, kim söyledi size?!

SSD'nin gücünü direkt oynanışla harmanlamasının yanı sıra Rivet ismindeki yeni karakterin Ratchet & Clank'e neler katacağını düşünürken midemde kelebekler uçuşuyor gibi. Şöyle bi' kanca atıp direkt zamanı ve mekânı büküp bambaşka bir haritada olma fikri aklımı başımdan alıyor. 2021'in teknolojik imkanlarında bu tip şeyler artık çocuk oyuncağı gibi gelebilir. Ama benim 700 küsur MHz'lik işlemcim ve 512 MB'lık beynim almıyor ve bu illüzyona kandığı için bu tip şeyler ona heyecan verici geliyor.

TÜR: Platform | **YAPIM:** Insomniac Games | **DAĞITIM:** Sony | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 11 Haziran 2021 | **BULUNDUĞU PLATFORMLAR:** PS5



DARKEST DUNGEON 2

AAAAAAAAAAA ÇIK ARTIK YETER BEEEEE! Bakın kuduruyorum yerimde. Birinci oyunu hâlâ bıkmadan usanmadan oynarken, ikincisinin fikriyle yaşamak ne kadar zor bilir misiniz... 2019'dan beri arada fragman yayınlayarak herkesi hype'lıyorlar. Ama bu yıl erken erişime açılacağı da konuşulduğu için heyecanım bir tık daha fazla.

İlk oyun roguelike, sıra tabanlı, mükemmel bir oyundu. Ortada kasvetli bir ortam, umutsuzluk ve bir kıyamet senaryosu var. Karakterlere alıştıktan sonra uygun formasyonla zindandan zindana giderek bu cehennemden kurtulmaya çalışıyoruz. Tabii bolca da kayıp veriyoruz...

İkinci oyunla ilgili çok fazla bilgimiz henüz yok. En önemli değişiklik; oyunun Unity'de 3D olarak yeniden biçimlendirilmesi ve yepyeni bir oyun metasına sahip olarak gelecek olması. Bu arada bahsettiğim karanlık ortam bu oyunla birlikte bize farklı etkiler sunabilir gibi çünkü Red Hook şunları söylemiş: "Darkest Dungeon II, umut, dayanıklılık ve azim konulu bir oyun."

Neyse. Tek dileğim ilk oyunun başarısını ikinciye de taşıyabilmeleri. Yaptıkları değişiklikler böylesi bir oyun için büyük bir adım. İyi uyarlayabilirlerse oyunun bunu çok iyi kaldırabileceğini düşünüyorum. Hadi bizi daha fazla bekletme Red Hook! (meşalesini alır) ■ Aygen

TÜR: RYO / Roguelike / Strateji | **YAPIM/DAĞITIM:** Red Hook Studios | **PLATFORMLAR:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2021 (Erken Erişim)

TOTAL WAR: WARHAMMER III

Rome Remastered da çıktığına göre önümüzdeki aylar TWW 3 haberleriyle dolup taşacak kesin. Onlar damlamaya başlamadan önce TWW 3'ten en çok istediğim şeyleri hızlıca bir yazayım istedim. Tutarlar inş.

- Warhammer temalı bir oyunda savaşın diplomasiden önce geliyor oluşunu anlayabiliyorum ama TWW'lerin diplomasi kısmı her şeye rağmen çok çok yetersiz. Hele ki Three Kingdoms'ın o hem tonla seçenek sunan hem de kullanması aşırı pratik diplomasi sistemini gördükten sonra, TWW 3'ün diplomasisini benzer şekilde tasarlamazlarsa aşırı kırılacağım.

- TWW'lerin en çok eleştirildiği konuların başında kuşatma savaşları geliyor malum. Özellikle uçan birimler nedeniyle neden kuşatma haritalarını küçük tuttuklarını anlamakla beraber, yine de fazla küçükler ve bütün kuşatma savaşları aynı! Birazcık daha büyütülmüş haritalar, işe yarar kuşatma ekipmanları, duvarlara artillery koyabilme gibi şeylerle biraz toparlamaları kesinlikle şart.



- Birlik formasyonları. Bilmiyorum belki dengeleri fazla bozar farklı birlik formasyonları ama örneğin birlikleri daha sıkı veya daha aralıklı yapamamak göze batıyor hakikaten.

- Bilmiyorum olur mu ama farklı hava şartlarına, hatta bu hava şartlarının savaş alanlarını etkilemesine kesinlikle hayır demezdim.

- TWW uğraşıp eSpor olsun veya Shogun 2 gibi seçenekler sunsun demiyorum illa ama en azından liderlik tabloları vs. gibi klasik multiplayer özellikler artık olsun bir zahmet.

- Bunu istediğim için pişman olabilirim ama, Mortal Empires'ta belli bir eşiği geçmeyi başarırsanız oyunun gerisi aşırı kolay hale geliyor. İlerleyen safhalarda oyuncunun karşısına oyunu diri tutacak tehditler çıkması gerek.

Şimdilik burada bırakayım. Haberler gelmeye başladıkça daha çok başınızı ağrıtacağım zaten TWW 3'le alakalı :) ■ Ömer

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Creative Assembly | **DAĞITIM:** Sega | **PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2021 sonları

RACOON DA KESERİZ KAFA DA

RESIDENT EVIL



Siz bu satırları okurken belki de Resident Evil Village çıkmış olacak. Eh, 25 yıldır oyun dünyasının sürekli olarak gündeminde olan, hem zamana uyum sağlamayı hem de zamanı kendine uydurmayı başaran bu efsane seriye şöyle kallavi bir saygı duruşunda bulunmak, elimizi verip kolumuzu kaptırmak ve kolsuz yaşamaya (veya yaşamamaya, o işler biraz karışık) devam etmek için harika bir zaman!



YILDAN YILA Resident Evil

ALİ SEZGİN

1996 yılında **RESIDENT EVIL** markası ilk defa çıkış yaptığında türünün ilk örneği değildi veya denenmemiş bir sistem kullanmıyordu. İlk Resident Evil oyunu aslında, Capcom'ın Shinji Mikami'nin o dönemki akıl hocası Tokura Fujiwara'nın 1989 yılı oyunu Sweet Home'un yeniden yapımı olarak planlamıştı. Fujiwara o dönem başka projelerle ilgilendiği için işi Mikami'ye bırakıyor, Mikami de Sweet Home'da başarılı bulduğu elementleri kullanarak yeni bir oyun için senaryo, karakter tasarımı, sanat stili belirlenmesi gibi günümüzde koca bir ekibin yaptığı bütün ön hazırlığı kendi hallediyor.

Sweet Home'u oynamadıysanız veya hiç duymadıysanız aramıza hoş geldiniz. Bu oyun çok sonra yapılan İngilizce çeviriler haricinde Japonya dışına çıkmamış. Ama oturup oynanış videolarını izleyince Resident Evil'a ne kadar çok şey kattığını anlıyorsunuz. Oyun aynı RE gibi paranormal olayların olduğu bir evi incelemeye giden bir ekibi konu alıyor. Kapı açılması şeklinde yükleme ekranları, bulmacalar, eşya sistemi, hayatta kalan karakterlere bağlı olarak farklı sonlar derken aslında Resident Evil'ın başarılı olmasını sağlayan çok sayıda element bu oyundan gelmiş. Sweet Home'un o dönem NES'in sınırlı gücüyle yapıldığını da söylemekte fayda var. Yukardan görünümlü, o dönemin Japon görsel diline uygun, korkunç olmaktan öte biraz sevimliye kaçan bir oyunmuş kendisi.

İlk Resident Evil birinci şahıs gözünden oynanacak şekilde düşünülmüş ancak, Mikami'nin o dönemde oynadığı Alone in the Dark planların değişmesine neden oluyor. Oyuncuya çoğu zaman gözetlendiği hissini veren rahatsız edici kamera açıları Resident Evil için de olmazsa olmalardan oluyor. Birinci şahıs kamerası ileride Resident Evil serisine dönüş yaptı ancak bunun için aradan onlarca oyun ve bir o kadar da yıl geçmesi gerekecekti.

Toplamda 200.000 satması beklenen Resident Evil ilk çıkış döneminde 2.5 milyon civarında satarak, Capcom'ın beklediği bütün satış rakamlarını yerle bir etmişti. O dönem Mikami'nin endişelerinden birinin oyunun korku temalı olması nedeniyle oyuncuların başka yapımları tercih etmesi olduğunu da ayrıca not düşelim. Bazen oyuncuların ne istediğin düşünerek hareket etmek ve iyi bir oyun yapmaya odaklanmak aynı madalyonun farklı yüzlerinde yer alabiliyor demek ki…

Resident Evil'ın yarattığı sansasyon kaçınılmaz olarak oyunun bir markaya dönüşmesinin ilk adımlarını da attı elbette. İlk oyunun üretiminin tamamlanmasından bir ay sonra Resident Evil 2'yi üretmek üzere yeni bir ekip kuruluyor. O dönem Capcom Production Studio 4 kuruluyor ve projenin başına, gelecekte Devil May Cry'ın yaratıcısı olarak ünlenecek olan Hideki Kamiya geçiyor. Şu an Resident Evil 2 olarak bildiğimiz oyun ve o dönem

üretilen yeni oyun aslında farklı yapımlar. Bunun nedeni de yönetici rolündeki Mikami ile Kamiya'nın yaşadığı görüş ayrılıkları olmuş.

RESIDENT EVIL 1.5 olarak geçen bu oyun yine Racoon City'de geçiyor ve birbiriyle yolları kesişmeyen iki karakterin hikâyesini anlatıyordu. Ana karakterlerden biri bildiğimiz ve sevdiğimiz acemi polis Leon S. Kennedy iken diğer karakter motor yarışçısı Elza Walker olarak tasarlanmıştı. Shinji Mikami oyunun yaklaşık %80'i tamamlanmasına rağmen kalitesinden memnun kalmadığı için projeyi durduruyor. Bu sürümü oyuncular olarak birkaç eski video haricinde bir daha hiç göremiyoruz.

RESIDENT EVIL 2 ise Leon ve ilk oyuna daha iyi bağlanan Claire Redfield'ın hikâyesini anlatıyor. Karakterlerin yollarının kesişmesi ve aynı olayları farklı bakış açılarından görme fikrine Geleceğe Dönüş 2 filmi ilham vermiş. Bu oyunda da yine öncesinde olduğu gibi sabit kamera açıları olsa da, mekânlar ve ortamlar ilk oyuna göre bile daha sıra dışı ve iddialı olarak tasarlanmışlar. Çıktığı dönemde o kadar garip durmasa da, günümüzde kimseye içinde gizli bulmacalar dolu bir polis merkezinin varlığını açıklayamazsınız sonuçta. Resident Evil 2 için Capcom'ın hedeflediği satış rakamı 2.5 milyonken oyun toplamda 5.77 milyon adet satıyor. Bunda elbette Dualshock kontrolcüsünü kullanan ilk oyunlardan biri olmasının da payı büyük. Oyun çıktığı dönemde şiddetli tartışmalara da sebep oluyor. Örneğin İtalya'da sağ partinin baskısıyla, "çok gerçekçi" şiddet öğeleri içermesi nedeniyle oyun satıştan kalkıyor.



RESIDENT EVIL 2

RESIDENT EVIL 3'e gelince, bu oyunun da aslında serinin üçüncüsü olarak planlanmadığını duymak eminim sizi de şaşırtacaktır. Normalde Hideki Kamiya tarafından büyükçe bir yolcu gemisinde geçecek farklı bir oyunun (Code Veronica) üretimine başlanıyor ancak Playstation 2'nin duyurulmasının ardından Capcom projeyi "yeni konsoldan önce çıkması mümkün olmadığı için" iptal etmek durumunda kalıyor. Fanları bekletmemek adına da yan RE oyunu olarak düşünülen diğer proje Resident Evil 3'e dönüşüyor.

Resident Evil 3'ün çoğu Jill Valentine etrafında geçiyor ve kendisinin RE2 öncesi dönemde salgın ilk ortaya çıkarken Racoon şehrinde yaşadıklarını görüyoruz. Resident Evil 3 için döneminde daha aksiyon ağırlıklı olduğu yakıştırılmasının yapılmasının da önemli nedenleri vardı. Jill'e geri dönerek takla atma özelliğinin verilmesi, serinin yapı taşlarından olan az mühimmat - zayıf silah kombinasyonunun kullanılması, patlayıcı variller ve roket-atar gibi güçlü yıkım silahlarının oyuna eklenmesi de bu görüşleri doğrulayan nedenlerden sadece birkaçı oldu.

Oyunun en ilginç anları elbette oyunun gerçek yıldızı 2.5 metrelik devasa zombi-silah Nemesis ile Jill'in karşılaşma anlarında ortaya çıkıyor. Nemesis neredeyse her ortaya çıktığında Jill'in verebileceği farklı kararlar ortaya çıkıyor ve buna bağlı olarak hikâyenin sonu değişebiliyordu.



RESIDENT EVIL 1.5



RESIDENT EVIL 5

Nemesis'den kaçmak olası bir savaşta sağlık ve mühimmat koruma anlamına gelse de, Nemesis'i döverek daha nadir silah parçalarına kavuşmak gibi cazip bir ödüller de vardı hani. Oyun genel olarak çok beğenilse de 6 saatlik bitirme süresinin o dönemki oyunlara göre oldukça kısa olması sebebiyle oldukça eleştirildi.

Resident Evil 3 ve serinin sonraki oyunu Resident Evil 4 arasında kalan 6 yıllık sürede farklı stüdyolar tarafından 8 farklı oyun çıkarıldı ama bunlara girersem ayrı bir dergi çıkarmam gerekir. Bilmeniz gereken şey içlerinde Gun-con (o dönemin lazer tabancası) kullanan oyunlar da vardı, yeniden yapımlarda. Bu oyunlar genel olarak aradaki o uzun sürede oyuncuları oyalamayı başardılar. Hikâyeyi merak eden oyuncular için de bolca ilginç öykü de yok değildi hani.

Her ne kadar **RESIDENT EVIL 4**'e kadar çıkan oyunlar klasik seviyesine ulaşmış olsa da, oyun dünyasına en çok etkiyi yapan oyunun RE4 olduğunu düşünüyorum. Resident Evil 4'le birlikte oyuncunun nişan alırken hareket edemediği Tank kontrolleri hâlâ dursa da şu an üçüncü kişi kameralı oyunların neredeyse tamamında olan omuz üstü kameranın kullanıldığı ilk başarılı oyundu bu. Leon ne yazık ki halen nişan alırken yürüyemese de, camlardan atlayabiliyor, ayağına veya kafasına vurup sersemlettiği düşmanları tekmelerle zayıflatabiliyordu. Bu ay dergide görebileceğiniz Returnal gibi yeni oyunlardan, The Last of Us'a, Gears of War ve Dead Space gibi klasiklere kadar çok sayıda oyun Resident Evil 4'le mükemmelleşen bu kamera sistemini kullanıyor.

Resident Evil 4 ilk olarak Gamecube için çıkmış olsa da (sırf bu oyun için bu konsolu aldığım doğrudur), sonrasında PS2, iOS, Wii, Switch, PC, PS3 ve muhtemelen aklıma gelmeyen sayısız platforma daha çevrildi. Buzdolabına bile çıktığı esprileri yapılan Skyrim, bu konuda Resident Evil 4'ün eline kesinlikle su dökemez.

RESIDENT EVIL 5 doğal olarak büyük yapı taşlarıyla oynamak yerine, ortaklaşa oynanış sistemini oyuna dahil etti. O dönemde oldukça popülerleşen ortaklaşa oynama mekanikleriyle ister Chris Redfield isterseniz de Sheeva ile Afrika savanalarında yeni virüsü durdurmaya çalışıyorduk. Oyun daha fazla aksiyon odaklıydı ancak o dönem Gears of War'la popülerleşen ortaklaşa oynanış furyasında öne çıkan ve başarılı bulunan oyunlardan biriydi. Korku oyunu olup olmadığı tartışılır belki ama RE4'ün dur - ateş et sistemiyle takım oyununun birleşimi gayet iyi bir ikili çıkarmıştı ortaya.

Çoğu kişiye göre serinin yüzkarası



RESIDENT EVIL 1

olan **RESIDENT EVIL 6**, biraz o dönem göreceli olarak tutan filmlerin etkisi biraz da Capcom'daki yöneticilerin hayatta kalma temalı korku oyunlarının pazarının çok küçük olduğunu düşünmeleri üzerine daha aksiyonvari bir hal alıyordu. Resident Evil 4'e göre oyunda daha fazla yer alan siper sistemi ve nişan alırken ağır da olsa yürümek ve her yöne takla atarak düşmanlardan kaçabilme, oyundaki gerilim öğelerinin tamamını yok ediyordu. Senaryo her zamanki kendini gereğinden fazla ciddiye alan Resident Evil oyunlarına göre daha iyiydi, oranın hakkını vermem lazım. 4 farklı hikâye olması ve bunların hem mekân hem de sunum olarak birbirinden ayrılmalarının en azından takdiri hak ettiğini düşünüyorum. Ne var ki Resident Evil 6 iyi bir oyun olarak anılsa da asıl serinin en düşük ortalamaya sahip oyunu olmaktan da geri kalmadı.

RESIDENT EVIL 7 de üretim aşamasında daha RE6 benzeri bir çizgideyken, önceki oyuna gelen eleştiriler, oyunun bir kez daha korku ve hayatta kalma öğelerine odaklanmasına neden oldu. En önemli değişiklikse oyunun sonunda serinin ilk planlandığı şekilde birinci kişi gözünden gözükmesiydi. Oyunda zombiler (bir nevi) olsa da tema zombiden çok virüsler üzerine kaydı ve hemen merkezdeki psikopat aile de buna tuz biber oldu. RE7 aynı RE4 gibi başlarda hayatta kalma öğelerine daha fazla ağırlık verse de, sonrasında biraz daha aksiyona kayan bir tarz benimsemişti.

Resident Evil 7 ayrıca sanal gerçekliğe çıkan ilk AAA oyunlardan biri olarak da dikkat çekiyordu. Oyun çıkmadan yayınlanan Kitchen demosunu oynayan oyuncuların korkudan ağlamaları ve kendinden geçen oyuncuların videoları Youtube'da bolca mevcut. Oyunun VR sürümünü denemiş ve oldukça beğenmiş bir oyuncu olarak Resident Evil 8'in de benzer bir yol izlemesini ziyadesiyle istiyorum.



RESIDENT EVIL 3 REMAKE

Oyun Dünyasına Kattıkları

EREN ERYÜREKLİ

Shinji Mikami ve ekibi Capcom'un 1989 yapımı korku oyunu Sweet Home'un yeniden yapımına giriştiklerinde nasıl bir efsaneyi doğuracaklarını bilmiyorlardı ama yıllar sonrasında gelen Resident Evil 7'nin de tıpkı o oyun gibi birinci şahıs görünümünde ve izbe bir evde geçmesi serinin hem yenilikçiliğini hem de köklere bağlılığını bize göstermişti.

Aslında ilk Resident Evil'ın icat etmek zorunda kaldığı önceden oluşturulmuş arka planlar ve sabit kamera açıları, PS1'in sınırlamalarından sebep öyleydi ama hayatta kalma/korku dediğimiz türün de zirvesi olmuştu bir anda. Her ne kadar türün babası Alone in the Dark olsa da popülerleşmesi ve kitlelere hitap etmesi Resident Evil sayesinde olmuştu. Zamanında Alone in the Dark'ın kendi devam oyunları, Silent Hill, Clock Tower, Fatal Frame, Dino Crisis ve Parasite Eve gibi serilerin doğuşuna imkân veren bu popülerlik bugün The Evil Within ve bağımsız pek çok korku oyunuyla devam ediyor.

George Romero'nun zombi filmleriyle perili ev öykülerini harmanlayan ilk oyun bir devrimken, ikinci devrim de yine serinin değişmesi zorunluluğuyla gelmişti. Yani omuz kamerasına geçiş ve daha aksiyona dayalı oynanış. Bu kombinasyon hem oyuncunun görüş açısını daraltıp gerilimi tavan yapıyor hem de gelişen sistemlerle birlikte kalabalıklaşan düşman güruhlarına karşı koymamızı kolaylaştırıyordu. Bu kamerayı ilk kullanan oyun Resident Evil 4'tü ve onun koyduğu kurallar halen küçük değişikliklerle de olsa uygulanmaya devam ediyor. God of War, Gears of War serisi, The Last of Us ve sayısız başka oyunun kullandığı bu sistemin oyun dünyasına nasıl bir armağan olduğunu tahmin edersiniz.

Aslında hayatta kalma hissini doğru vermesi de serinin ilk oyununun Batı versiyonuyla alakalı bir durum. Ekip oyunu Batıya uyarlarken 3 günlük deneme süresinde bitirilemesin diye mermi sayısını düşürüp kaynakları azaltır ayrıca kaydedebileceğiniz mürekkepler de sayıyla verilir bu da oyuncunun ilerleyişini yavaşlatır. Bu durum sonradan bilinçli olarak ele alınıp günümüz hayatta kalma oyunlarına da ilham olur ve kendi 7. oyununda tekrardan yüceltilir. Yani Resident Evil'in köklerden kopmadan ileri gitme felsefesi yine işlemiştir.

Serinin bir diğer önemi video oyunlarının sinema uyarlamalarıyla ilgili. Beğenin beğenmeyin önemli değil ama oyundan uyarlanan 6 Hollywood yapımı toplamda en çok hasılat yapan oyun uyarlaması unvanını taşıyor ve bu filmlerin açtığı kapıdan farklı farklı türlerde oyunların uyarlamaları da filme çekilme şansını buldu. Yani Resident Evil filmlerinin stabil başarısı yapımcıların da gözünü video oyunlarına çevirmelerine yol açtı diyebiliriz. Dile kolay tam 25 yıldır seri ilkleri yaşatmaya devam ediyor ve Bloodborne'un FPS versiyonu gibi duran 8. oyunla da bambaşka bir deneyim bizleri bekliyor gibi. Kısacası "mahallenin şeytanı"nın iz bırakacak daha çook numarası var cebinde.





RESIDENT EVIL 1



RESIDENT EVIL 4

EN SEDİĞİMİZ 5 KARAKTER

JILL VALENTINE

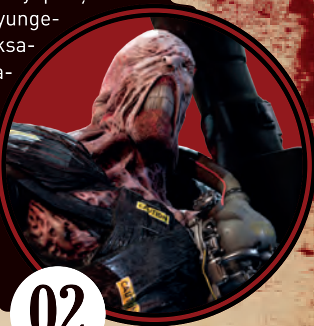
Zombiler ve türlü türlü yaratık tarafından istila edilmiş Racoon City'den, şehre nükleer saldırı yaklaşırken ve peşinde Nemesis gibi kâbus malzemesi bir zebellah varken kurtulabiliyorsan adın direkt bu listenin tepesine yazılır arkadaş. Kabul edelim, hepimizin 90'larda âşık olduğu o güzelliğinin altında güzelliğinden bile büyük bir savaşçı olduğunu cümle aleme ispatlamıştır Jill ablamız. Her ne kadar 5. oyun ve Revelations'da biraz katletseler de RE3 Remake'te özlediğimiz haline de geri dönmüştür. Dünyada büstiyerin en çok yakıştığı insan diyorum ve kenara çekiliyorum. ■ EMRE S.



01

NEMESIS

"Lanet olsun sana, çünkü sen de annene lanet etmiştin" çok sevgili Nemesis. Resident Evil 3'te karşıma ilk çıktığın gün daha dün gibi aklımda ve affedersiniz ama çocuk halimle içime doğru "yapmıştım". Yazmaya el vermedi, ama siz anladınız Oyungezerler. STAAAAARS diye gezen, elli defa yıksanız da yine geri gelen bir manyaktı bu arkadaş. Orijinal oyunda zombiler sizi odadan odaya takip edemezdi, koşunca kaçtım diye sevinirdiniz. İşte bu Nemesis kapı veya pencere dinlemeden her yerden musallat oluyordu. Umbrella'nın en başarılı bio-silahlarından biridir, severim kendisini. ■ YASİN



02

LEON S. KENNEDY

Leon'un başına gelenler pişmiş las plaganın başına gelmedi. Daha Racoon Şehri Polis Departmanı'nda işine başlayamadan şehri kasıp kavuran zombi salgını yüzünden şehre adım attığına atacağına pişman oldu. Hadi postu Racoon City'den kurtardı, yapılacak en mantıklı şey İtalya'da bir sahil kasabasına yerleşip Umbrella'dan uzakta emekli hayatı yaşamak, değil mi? Ama yok, Nemesis dürtmüş gibi gidip Amerikan başkanının kızını kurtarmak için İspanya'da las plagaslı köylülerin arasına attı kendini onun yerine. Kariyer seçimleri çok parlak olmasa da karakter olarak en sevdiklerimiz listesine girebilecek özelliklere sahip ama. Her fırsatta Ada tarafından aklı çelinse de daha dün tanıştığı insanlara yardım etmek için elinden geleni ardına koymayacak kadar da delikanlı bir arkadaş kendisi.

Ha, yine de yeni doğmuş adaşları yarın öbür gün gelip Racoon City'de polis olmaya kalkmazsa taze bir ebeveyn olarak pek bir sevinirim şahsen. Tamam, sevdiği işi yapsın ama pisi pisine Mr. X'e yakalanmaya da gerek yok hiç...
■ CAN



03

CHRIS REDFIELD

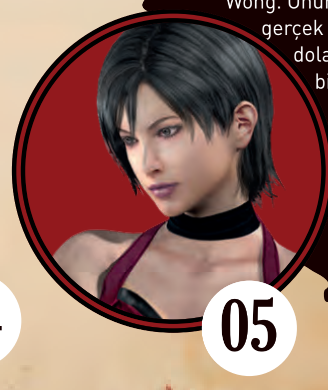
Hem bir asker eskisi hem de S.T.A.R.S'ın kıdemli elemanlarından biri olan Chris, Racoon City'nin zombi cehenneminde eşlik ettiğimiz ilk kahramandı. Diğerlerinin aksine susuzluğunu boş verip en çok imaj değiştiren de o oldu sanırım. Birinci oyunda normal vücut hatlarına sahip olan özel bir polisken beşinci oyunda kayaları yumruklayan bir kas yığınına, altıncı oyundaysa tam bir aksiyon filmi karakterine dönüştü kendisi. Neyse ki RE7'de polis/ajan kimliğine dönüş yaptı da fiyakayı daha fazla çizmeden kurtardı. ■ M. İHSAN



04

ADA WONG

Gizemli, tehlikeli, emir aldığı şirket veya organizasyonlardan çok kendi amaçları için de çalışan çok yönlü ve kompleks bir karakter Ada Wong. Onun tüm bu gizli ajan havaları içinde bile gerçek duygularını bir yana atmaması ve dönüp dolaşıp yumuşak karnı olan Leon Kennedy'e bir zeval gelmemesine çabalaması bence hayli romantik bir durum. Kendisinin ne gerçek adı ne de nereden geldiği belli ama genç yaşlarında silah kaçakçısı bir kartel tarafından eğitildiğini biliyoruz. Tam bir savaşçı. ■ EREN E.



05



Shinji Mikami

EMRE SÜMER

Serinin babası Shinji Mikami'ye ayrı bir sayfa ayırmadan Resident Evil dosyası yapmak adama ayıp olur doğrusu. Gerçek bir korku filmi bağımlısı olan abimiz Capcom'a 1990 yılında adım attı. İlk olarak Capcom Quiz ve Who Framed Roger Rabbit gibi oyunlarda çalıştıktan sonra da dönemin Capcom - Disney ortaklığında yapılan oyunlarına atandı. Bunlardan Goof Troop'u Sen Bu Oyunu Bilmezsin'de sizlere de önermiştim zaten. İlk gerçek başarısı ise Aladdin oyunu oldu.

Tarihler 1993'e geldiğinde Capcom'un aklında tarihin survival horror türünün ilk örneklerinden Sweet Home'u yeniden yapmak vardı. Orijinal oyunun yapımcısı Tokuro Fujiwara da Mikami'nin bu iş için biçilmiş kaftan olduğuna karar vererek projeyi ona devretti ve farkında olmadan oyun tarihine yön vermiş oldu. Tahmin edebileceğiniz gibi de proje Resident Evil'a evirildi ve oyun dünyasını sarstı. İnanılmaz bir başarı elde eden oyun, türü ayağa kaldırdığı gibi sabit kamera açıları, kısıtlı envanter yönetimi ve tank kontrol sistemi gibi mekaniklerle de türün diğer örneklerinde uzun yıllar kullanılacak olan standartları da belirledi.

Dahası Mikami tek atımlık barut olmadığını ikinci oyunla da gösterecekti. İkinci oyunun ilkinden bile büyük bir başarı elde etmesinin ardından Capcom'da kariyer basamaklarını hızla tırmanmaya başladı ve firmanın bütün korku temalı oyunları ona teslim edildi: Resident Evil'ın bütün devam oyunları, onun Sengoku dönemi versiyonu olarak planlanan Onimusha, Devil May Cry, hatta Dino Crisis derken Mikami görev aldığı, içinde korku öğesi barındıran her oyunu başarıya taşıyordu.

Ne var ki Mikami'nin 2001 yılında Nintendo'yla yaptığı anlaşma firmayla arasında soğuk rüzgarlar esmesine sebep oldu. Bu anlaşmaya göre Resident Evil'ın sıradaki oyunları (RE1 Remake, RE0 ve RE4) sadece Gamecube'e çıkacaktı. Fakat Capcom konsolun satışlarının Playstation 2'nin çok gerisinde olmasından ötürü bu kararı pek beğenmedi ve korktukları da aynen başlarına geldi. Oyunların hepsi de çok kaliteli olsalar da satış rakamları Capcom'un beklentilerinin altında kalmıştı. Bunun üzerine Mikami'nin Steel Battalion, Killer7, P.N. 03 gibi farklı şeyler denediği oyunlar başarısız olunca Capcom'la arasındaki ipler kopma aşamasına geldi.

Tabii bu zaman diliminde Mikami'nin Resident Evil 4 gibi oyun tarihinin en büyük işlerinden birini daha çıkardığını eklemek gerekiyor. Bu oyun seri adına hayli köklü değişikler yapsa da oldukça başarılı oldu, keza tank kontrolleri ve sabit kamera açıları artık eskimeye başlamıştı. RE4'le bu sefer de omuz üstü kamera ve daha aksiyon ağırlıklı bir oynanış türün standartları haline geldi. Ne var ki Capcom bu oyunu, Mikami "Resident Evil 4'ü başka konsollara

çıkartmaktansa harakiri yapmayı tercih ederim" demesine rağmen diğer konsollara da çıkartmaya karar verdi ve bu karar iki tarafın tamamen kopmasına sebep oldu. Böylelikle Mikami, 2004 yılında resmi olarak Capcom'dan ayrıldı.

Capcom'dan ayrıldıktan sonra farklı türde oyunlar yapma hayalini çeşitli stüdyolarda denedi Mikami. God Hand, Vanquish (acayip severim) ve Shadows of the Damned gibi oyunlar çıkarsa da satış başarısı olarak RE günlerinden hayli uzaktı. Ayrıca hangi firmaya geçerse geçsin hepsi de Mikami'den bir korku oyunu yapmasını bekliyordu. "Korku oyunu yapmak isteseydim zaten Capcom'da kalırdım" diyor Mikami bu beklentiyle ilgili olarak. Gelgelelim kendisi de bu ısrarlara daha fazla karşı koyamadı ve 2014 yılında yeni survival-horror oyunu The Evil Within'i çıkardı. Bir dip not olarak oyunun aslında Japonya'daki gerçek adının Psycho Break olduğunu fakat sırf Resident Evil isminden nemalanmak adına batıda The Evil Within olarak değiştirildiğini de ekleyeyim unutmadan.

The Evil Within, Resident Evil'a oranla gizlilik öğeleri daha ağır basan ve jump-scare'dan çok psikolojik korku temasını tercih eden bir oyundu. Oyun medyasının büyük ilgi gösterdiği oyun başarılı da oldu aslında fakat tür adına devrim yarattığı da söylenemez. Oyunun başarısı devam oyunun da çıkmasına yetti ve 3 yıl sonra da bu sefer yarı-açık bir dünya barındıran ikinci oyun geldi. Bu oyun da gene iyi notlar alsa da satışlar RE'nin altın yıllarından çok uzak kaldı maalesef. Kendi adıma özellikle atmosfer ve oynanış açısından her iki oyunun da hayli başarılı olduğunu, hatta RE serisindeki pek çok oyundan daha üst düzey olduklarını düşünüyorum. Keşke böyle ayrı-gayrı değil de RE serisinin kendi devam oyunları olarak çıksalardı. Keza aynı dönemlerde Resident Evil'ın Mikami ayrıldıktan sonra çıkan 5. ve 6. oyunlarıyla ciddi şekilde tökezlediğini hatırlatmakta fayda var. Capcom seriyi tamamen aksiyona dönüştürürken Mikami tam tersi yönde ilerliyordu.

Mikami'nin kariyerini ciddi şekilde Kojima'ya benzetiyorum ben. Her ikisi de uzun yıllar boyuna üzerine yapışan serilerden kurtulmaya çalışıp yeni şeyler denemeye çalıştılar ve gene aynı şekilde bu oyunlarda eski başarılarını yakalayamadılar. Mikami bu yıl çıkartacağı aksiyon-macera oyunu Ghostwire: Tokyo'yla nihayet üzerine yapışan survival-horror etiketinden kurtulabilecek mi hep birlikte göreceğiz.



NEREDEN BAŞLAMALI?

ONUR KAYA

"Resident Evil'a nereden başlamalıyım?" sorusunun cevabını vermek, karman çorman çizgi roman evrenlerine dalma yolu göstermekten daha bile zor. Hem bu evrenin yaması bol, hem de çehresi değişik sürüyle oyunu var. Ancak madem iş başa düştü, deneyeceğiz bakalım.

Öncelikle, "ben Batman'i, öhm pardon, Resident Evil'ı taaa ilk dakikasından öğrenmek istiyorum" diyenlerden misiniz? El mahkûm ilk oyunun da öncesini anlatan Resident Evil 0 ile tanış olacaksınız. Orijinal olarak 2002 senesinde çıkan bu oyunun kapsamlı bir HD Remaster sürümü modern sistemlerde çalışır şekilde emrimize amade bulunuyor dijital mağazalarda. Ancak oyunun eski moda sabit kamera açısından oynanan bir yapım olduğunu bilin. Omuz arkası kamera Resident Evil 4'le geldi çünkü.

"İlla en baştan başlamama gerek yok, modern bir yerlerden gireyim" cümleleri de kafanızda yankılanıyor olabilir, doğaldır. O noktada ilk Resident Evil'ın yeniden yapımını da geçip (zira bir başka sabit kamera mucizesi kendisi) Resident Evil 2 Remake'le randevulaşmanız gerekecek. En eski "yeni" oyunumuz o çünkü.

4-5-6'yla serinin hikâyesi karman çorman bir hal alıyor, o yüzden mevzuları anlama derdiniz varsa bu arkadaşlarla seriye başlamanızı tavsiye etmiyorum.

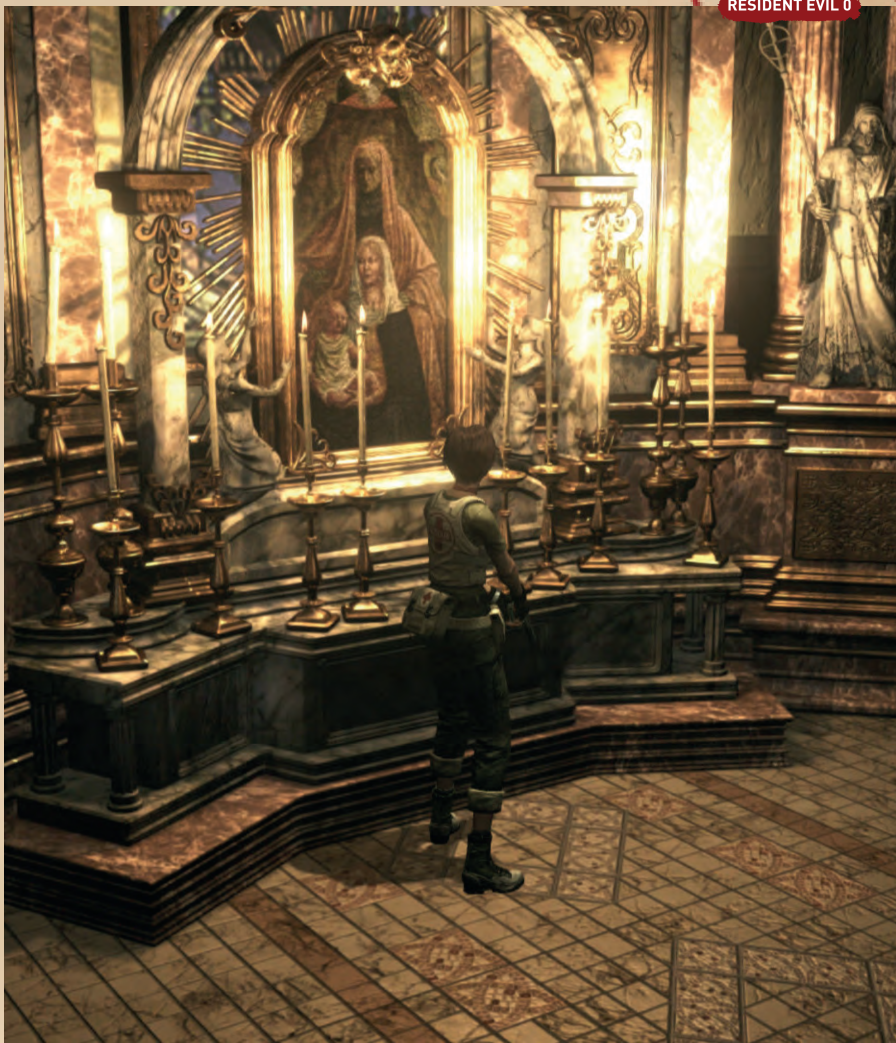
Peki ya mevzuları anlama derdiniz yoksa, sadece iyi bir oyun oynamak istiyorsanız? Burada yine yollarımız çatallanıyor, seçimler çoğalıyor. Mesela pek kimsenin sevmediği oyunlar olsalar da Resident Evil 5 ve 6'nın önemli bir farkı var: co-op. Bu iki oyun, Resi 6'nın Ada Wong senaryosu hariç, baştan sona iki kişi oynanabilecek şekilde tasarlanmış oyunlar. Yani aslında seriyi korku öğeleriyle seven kitlenin nefretini üzerlerine çekiyor olsalar bile, hitap ettikleri belli bir kitle var. Zaten Resident Evil sadece korku öğeleriyle başarılı olan bir seri değil, mekanikleriyle de iyi iş çıkaran bir seri. Bu 5 ve 6'da da pek değişmiyor, denklemden korkuyu çıkarıp yerine aksiyon ve co-op imkânı koyuyorsunuz o kadar.

"Korku denklemden çıkmasın ama 25 senelik hikâyenin yükünü de çekmeyeyim" diyorsanız da tahmin edebileceğiniz gibi Resident Evil 7 gerek bünyenize. Ancak bir dip not, aksiyon dolu 5 ve 6'nın ardından çok sağlam bir öze dönüş oyunu olsa bile, Resident Evil 7 pek de öyle bir zombi oyunu değil. Zombi istiyorsanız o 25 senelik hikâyenin ucundan illa ki tutacak, bahsini ettiğim eski yapımlara yollanacaksınız.

Resident Evil TARİHÇESİ

RESIDENT EVIL 0

1998; 23 Temmuz gecesi, Arklay Dağları'ndan geçen bir Umbrella treni sülüklerin saldırısına uğruyor. Bunun 2 saat sonrasındaysa S.T.A.R.S bünyesindeki Bravo Takımı, aynı dağlara kurbanların etlerinin yendiği birtakım cinayetleri araştırmaya geliyor. Helikopterleri bozulup düşüyor, ekip çevreyi tararken önce oyunun kahramanlarından Billy Coen'in hapishane aracını içinde ölülerle, ardından da Umbrella trenini buluyor. İdam mahkûmu Billy'le oyunun diğer ana karakteri Rebecca Chambers bir araya geliyorlar. Akabinde işin içine Umbrella özel güvenlik güçlerine mensup, serinin gediklilerinden Albert Wesker ve William Birkin'in görevlendirdiği bir ekip daha karışıyor ancak trenin kontrolünü aldıktan sonra zombilerle sülüklere kurban gidiyorlar. Üzerine bir de tren kaza yapınca Rebecca ile Billy kendilerini Umbrella'ya ait bir binada buluyorlar ancak Umbrella'nın gençleri eğitmek üzere kullanır göründüğü bu yerin korkunç bir sırrı var: şirketin kurucularından James Marcus o gençleri deneylerde kullanmış, kobaylardan geriye de zombiler kalmış. Marcus'un deneylerinin ürünüyse insanları zombiye çeviren T-Virus olmuş ancak kendisi araştırmalarını tamamlayamadan Umbrella CEO'su Oswell Spencer'ın emriyle Wesker ve Birkin tarafından infaz edilmiş. Rebecca ve Billy mekânın sırlarını öğrenirken, Marcus'un bir şekilde hayata döndüğü şüphesinde kapılan Wesker ile Birkin, binayı havaya uçurma planları yapmaya başlıyor. Hayata dönen gerçekten de bir yerde Marcus, üzerinde deney yaptığı sülük bedenini ele geçirince ortaya çıkan yaratık onun anılarına sahip çünkü. Aralarında ilk Tyrant prototipinin de bulunduğu sürüyle yaratıkla karşılaşıp canlarını kurtaran kahramanlarımız, nihayetinde Marcus'la yüz yüze gelip, savaştan galip çıkıyorlar. İmha mekanizmasının çalışmasıyla bina yok oluyor, kendilerini dışarı atmayı başaran kahramanlarımız da kurtuluyor.


RESIDENT EVIL 0

RESIDENT EVIL

1998; yine S.T.A.R.S. bünyesindeki Alpha Takımı, aynı cinayetleri araştırmak için, bir de önceki gece yola çıkan Bravo'dan haber alınamayınca onları aramak üzere Arklay Dağları'na yollanıyor. Serinin pek sevgili kahramanlarından Chris Redfield ve Jill Valentine'ı bünyesinde barındıran takımın lideriyse Albert Wesker'ın ta kendisi! Ekip Bravo'nun helikopterini bulduktan sonra saldırıya uğrayıp kayıplar veriyor. Kalan dört kişi (Wester, Chris, Jill ve Barry Burton) ise karşılarına çıkan gizemli bir malikâneye giriyor. Burada Bravo Takımı'ndan bir kişiyi bir zombiden aldığı yara yüzünden ölürken, bir başkasını da bizzat zombiye dönüşmüş bulmalarıyla ortam hareketleniyor. Malikâneyi keşfe devam edişleri esnasında Chris, Rebecca'yla karşılaşıyor ve sonrasında da malikânenin Oswell E. Spencer'a ait olduğunu ve Umbrella'nın üssü görevi gördüğünü, burada T-Virus üretimi ve araştırmalarının yapıldığını öğreniyorlar. Wesker da çok geçmeden gerçek yüzünü gösteriyor ve ekip üyelerine, araştırmalarda kullanılmak

üzere malikâneye getirildikleri gerçeğini açık ediyor. Malikânedeki sürüyle yaratık yetmiyormuş gibi bir de üzerlerine Tyrant'ı salıyor ancak yaratığın ilk kurbanı kendisi oluyor. Kahramanlarımız bir dizi mücadele sonrası ellerine bir roketatar geçirmeleriyle Tyrant'ı ortadan kaldırıp malikâneden patlamadan kaçıyorlar. Oyun bize Wesker'ın bir şekilde sağ kaldığını da çıtlatıyor ancak hikâye orada bitiyor.

RESIDENT EVIL 2

1998; serinin ikinci oyunu nihayet bizi Racoon City'ye götürüyor. Ağabeyi Chris'i arayan Claire Redfield'la Raccoon City karakolundaki ilk gününü sabırsızlıkla bekleyen yeniyetme polis Leon S. Kennedy'nin hikâyesine ortak oluyoruz. Görünüşe göre Chris ile Jill'in önceki oyunda yok edemediği T-Virus, Raccoon City'de bir salgına yol açarak insan etinin revaçta olduğu bir ortam yaratıyor. Chris'in Avrupa'ya göreve gittiğini öğrenen ikili birbirlerinden ayrılıyor. Claire, William Birkin'in kızı Sherry'le karşılaşıyor, Leon'sa serinin gizemli kadını Ada Wong'la. Leon'un amiri Brian Irons'ın Umbrella'dan rüşvet yediği ve T-Virus'un daha gelişmiş bir versiyonu olmakla kalmayıp çeşit çeşit mutasyona yol açan G-Virus'un varlığı ortaya çıkıyor. G-Virus'u ABD hükümetine satmaya kalkan William Birkin de bu teşebbüse pabuç bırakmayan Umbrella tarafından infaz edilirken virüsü kendine enjekte edip dehşet verici bir yaratığa dönüşüyor. Bu yaratık da elbette bizimkilerin başına bela oluyor. Tek bir mutant bela yeterli gelmeyeceği için bir de Tyrant'la uğraşmak zorunda kalıyorlar. Kanalizasyonlardan Umbrella'nın şehrin altına inşa ettiği laboratuvara iniliyor,



Birkin'in virüs bulaştırdığı Sherry için annesinin de yardımıyla bir aşı yapılıyor, Ada'nın aslında G-Virus'u çalmak için gelmiş bir casus olduğu öğreniliyor. Bir başka imha mekanizması devreye giriyor, yine kıl payı kaçılıyor, yine devasa yaratıklar son anda mevta eyleniyor.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

1998; salgının kasıp kavurduğu Raccoon City'den savaşarak kaçmaya niyetlenen Jill Valentine, Umbrella'nın, deneylerinden haberdar kişileri avlasın diye ortama saldığı Nemesis'le karşılaşınca işlerin o kadar kolay olmayacağının farkına varıyor. Nemesis'le ilk karşılaşmasının ardından yine Umbrella'nın kurduğu, Carlos Oliveira, Nikolai Zinoviev ve Mikhail Victor'dan oluşan bir başka takımla karşılaşıyor. Üçlüden yakındaki saat kulesinden yardım helikopteri çağırabileceklerini öğrenmesiyle çıkış yolu belli oluyor. Ancak helikopteri çağırmayı başardıklarında Nemesis işin içine karışıp helikopteri düşürünce, el mahkûm yürüyen kâbusla savaşmak durumunda kalıyorlar. Nemesis'i yenmeyi başarıyorlar ancak karşılaşmada Jill virüs kapıyor. Carlos'un çabalarıyla Jill'in kanındaki virüs etkisizleşiyor ancak bu sefer de hükümetin, T-Virus'un yayılmasını önlemek amacıyla şehre nükleer saldırı düzenleme kararı aldığı ortaya çıkıyor. O arada bir de Nikolai hain çıkıyor tabii, son karşılaşma da onunla ve Nemesis'le oluyor, elbette yeniliyorlar. Nükleer füzenin şehri vurmasına kısa bir süre kala, umutlar tükenmişken Barry Burton'ın pilotluk ettiği bir helikopter Jill ve Carlos'u şehirden çıkarıyor. Raccoon City de dümdüz oluyor.

RESIDENT EVIL: CODE VERONICA

1998; Raccoon City'nin yok oluşunun üç ay sonrası, Claire hâlâ sevgili ağabeyini arıyor. Paris'teki bir Umbrella üssünde yakalanıp ve Güney Pasifik'teki Rockfort



RESIDENT EVIL: CODE VERONICA

Adası'na yollanıyor. Adaya düzenlenen bir bombardıman, hem tutulduğu binaya hasar vererek Claire'in kaçmasına imkân sağlıyor, hem de bir T-Virus salgını başlatıyor. Claire, kendisi gibi adada mahkûm tutulan Steve Burnside'la güç birliği yapıyor. İkili canlarını kurtarmaya çalışırken de başlarına adanın yönetiminden sorumlu Umbrella komutanları, ikiz kardeşler Alfred ve Alexia Ashford dadanıyor. O da yetmiyor, Albert Wesker ortaya çıkıp "adadaki salgını ben başlattım nihaha" diyor, ancak Claire'i öldürmeden gidiyor. Alfred ile Alexia Ashford'ın aslında aynı kişi oldukları, Alexia'nın yıllar önce öldüğü ve Alfred geçirdiği kişilik bölünmesiyle onun kılığına girmeye başladığı ortaya çıkıyor. Claire ve Steve uçaklar adadan havalanmayı başarıyor, ancak taşıtları Alfred Ashford tarafından düşürülünce kendilerini Antarktika'daki bir başka Umbrella üssünde buluyorlar. Alfred'le son karşılaşmaları arkadaşın uçurumdan düşmesiyle sonlanıyor ancak Alfred orada ölmeyip, son nefeslerinde adada, aslında ölmemiş olan, kanındaki farklı T-Virus varyantı yüzünden esir tutulan Alexia'yı buluyor. Kardeşini serbest bırakıp oracıkta ruhunu teslim ediyor. Tam o aralarda Chris Redfield, Rockfort'a varıyor, ayan beyan süper güçlere sahip olduğu açık edilen Albert Wesker'dan dayak yiyor, ancak Wesker, Chris'i de öldürmeden bırakıyor. Wesker Antarktika'ya yollanıyor, Chris de peşine düşüyor. Redfield kardeşler adada nihayet bir araya geliyorlar. Alexia, Steve Burnside'a virüs bulaştırıp kavuşmalarının içine ediyor. Steve de mutasyon geçiriyor, ancak iman gücüyle virüse karşı koyup bizimkileri öldürmeden kendi ölüyor. Acısı Alexia'dan çıkarılıyor. Wesker'la son bir karşılaşma yaşanıyor ancak kesin sonuç alınamıyor, Chris ile Claire yok olmakta olan (!) üsten uçakla kaçıyorlar.



RESIDENT EVIL 4

2004; Raccoon City'den canlı çıkabilmesinin skor hanesine büyük harflerle yazılmasının ardından ABD hükümeti tarafından eğitilip özel ajan yapılan Leon, başkanın gizemli bir tarikat tarafından kaçırılan kızı Ashley'i kurtarmak üzere İspanya'daki bir köye geliyor. Köylülerle bol şiddet içeren yöntemlerle selamlaşmak durumunda kalışının ardından tarikatın eski araştırmacılarından Luis Sera'yla karşılaşıp dert ortağı oluyor. İkili yakalanıyor ve Leon'un vücuduna başımızın yeni belası olan, T-Virus temelli Las Plagas paraziti yerleştiriliyor. Parazitin işlevinin, kurbanlarını zihin kontrolüne maruz bırakmak olduğu anlaşılıyor, Ashley bulunuyor. Arada Los Illuminados isimli tarikatın başı Osmund Saddler'la karşılaşılıyor ve kötü adamımız paraziti kullanarak Ashley üzerinden ABD başkanını kontrol etmeyi planladığını açık ediyor. Elbette orada kendisiyle hesaplaşıp işi bitiremiyorlar, yolculuk devam ediyor. Bir noktada Leon'un vücudundaki paraziti bastıracak haplarla çıkagelen Luis, Saddler'ın as adamlarından Ramon Salazaar tarafından imamın kayığına bindiriliyor, Ashley tekrar kaçırılıyor. Mevzuya yeteri kadar kişi karışmamış gibi bir de Ada Wong çıkageliyor, patronu Wesker, görevi de Las Plagas parazitinin bir örneğini çalmak. Ashley tekrar kurtarılıyor, Leon ikisinin de vücudundaki parazitleri çıkarmayı başarıyor. Saddler son bir karşılaşmayla, bir seri klasiği olarak da roketatarla yeniliyor. Ada Wong son kalan Las Plagas örneğini kapıp götürüyor. Bir başka RE klişesi çerçevesinde içinde bulundukları ada patlamak üzere, Leon, Ashley'i bir jet skinin ardına atıp kaçırıyor.

RESIDENT EVIL: REVELATIONS

2005; Revelations, Chris ile Jill'in beraber kurdukları, biyoterörizm karşıtı BSAA örgütünü ve Jill'in örgüt şemsiyesi altındaki ilk dönemlerini anlatıyor. Bu sefer Claire değil de Jill Chris aranmaya başlıyor. Chris'in peşinde sürdükleri iz, Jill ve ortağı Parker'ı Akdeniz'deki terkedilmiş Queen Zenobia adlı gemiye götürüyor. Bir süre önce Terragrigia isimli, güneş enerjisiyle beslenen bir şehre Veltro adlı bir terörist organizasyonun biyolojik saldırı düzenleyerek şehri yok ettiğini öğreniyoruz. Jill ve Parker kısa süre içinde gemide pusuya düşürülüyorlar. Chris ile partneri Jessica'ysa, Avrupa'da dağlarda biyoterörist avındalar aslında, Jill ile Parker'ın sinyal vermeyi kestiği haberi bir şekilde onlara ulaşıyor, bu aranan takım arayan takım olmaya soyunuyor, bir noktada da Queen Zenobia'ya ulaşmayı başarıp partner değiştiriyorlar. Suyu kirletip, o suyu içenlere bulaşabilen T-Abyss isimli bir T-Virus varyantından haberleri oluyor. Queen Dido isimli Terragrigia yakınlarındaki bir başka gemiye gidiliyor, orada Jack Norman isimli bir Veltro kodamanıyla karşılaşılıyor. Norman kendine T-Abyss enjekte edip bu oyunun büyük düşmanı haline geliyor, bela ikili Chris ile Jill'in ellerinde haşat oluyor. Jessica'nın bir Veltro casusu olduğu da öğreniliyor arada.



RESIDENT EVIL: REVELATIONS

RESIDENT EVIL 5

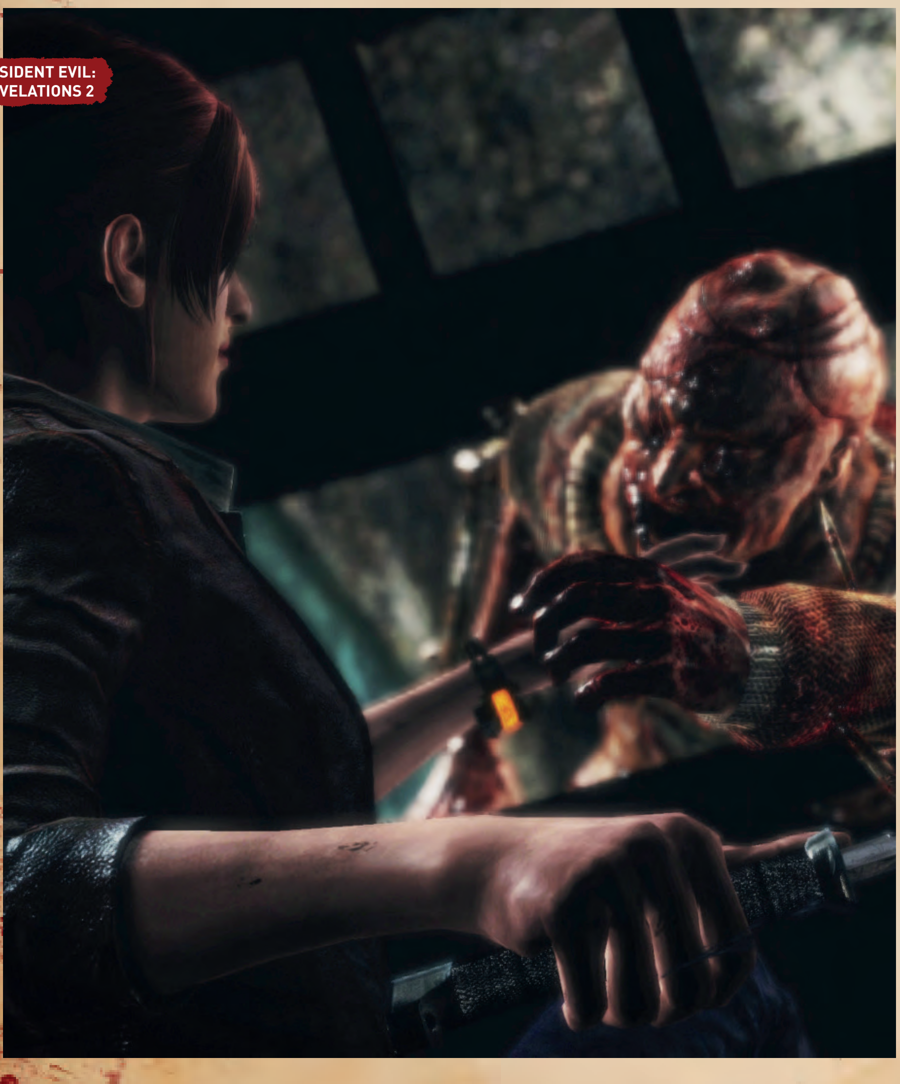
2009; ilk oyunun 11 sene sonrasında geçen Resident Evil 5'te, Chris'i BSAA savaşını devam ettirirken görüyoruz. Bu sefer yolu Afrika'ya düşüyor ve bölgedeki ajanlardan Sheva Alamar'la güç birliği yapıyor. Görevleri kara borsada bir biyolojik silah satmaya niyetlenen Ricardo Irving'in yoluna taş koymak. Mekâna varıldığında yerlilerin Las Plagas parazitinin yeni bir çeşidiyle kontrol altına alındığı öğreniliyor ve çatışma başlıyor. Irving peşinde koşulurken Jill'in birkaç sene önce Albert Wesker'ı durdurmak yolunda kendini feda ettiğini öğreniyoruz ancak Afrika maceraları sırasında ortaya çıkıyor ki Jill hâlâ hayatta. Bu sefer Jill peşine düşülüyor, ne tesadüf ki Irving'in peşine düşmekle aynı kapıya çıkıyor bu. Irving paraziti kendine enjekte edip devasa bir yaratığa dönüşüyor, arkasından da kahramanlarımızın elinde hakkın rahmetine kavuşuyor. Ölmeden önce yakınlardaki bir mağaranın yerini bizimkilere açık etmeyi ihmal etmiyor neyse ki. Anlıyoruz ki bu mağara, Umbrella'nın şimdiye kadar yarattığı tüm virüslerin kaynağı olan çiçeklerin yetiştiği mağara. Bu yeterince büyük bir keşif değilmiş gibi Chris bir de bakıyor ki, BSAA organizasyonunu finanse eden Tricell'den kalma bir sürü ekipman mağarada. Entrikalar entrikalar! Meğerse Tricell, Umbrella'nın araştırmalarını devam ettirmiş, şirketin CEO'su da Albert Wesker'la iş birliği içindeymiş! Wesker'ın yeni planının Uroboros adındaki en yeni virüsü bütün insanlığa bulaştırıp hayatta kalabilen güçlü bireylerle yeni bir medeniyet kurmak olduğu öğreniliyor ancak sürprizler bitmiyor! Zihin kontrolü yoluyla Jill'i de planlarına alet ettiği ortaya çıkıyor! Jill elbette beyin kontrolünün etkisinden kurtarılıyor ve Chris'e, Wesker'ın kanına haddinden fazla virüs bulaştırarak onu yenebilecekleri bilgisini veriyor. Buna teşebbüs edilirken Wester füzeleri Uroboros taşıyan bir bombardıman uçağıyla kaçıyor. Uçak bir yanardağın içine düşürülüyor, Wesker'la son savaş yapılıyor ve yine bir roketatar saldırısıyla mutlu son elde ediliyor.



RESIDENT EVIL 5

RESIDENT EVIL: REVELATIONS 2

2011; Claire Redfield'la tekrar buluşuyoruz. Raccoon City'nin yok oluşu sonrasında kurulan bir başka biyoterörizm karşıtı organizasyon olan TerraSave'in bir ajanı rolünde, ortağıysa Barry Burton'ın kızı Moira Burton. İkili bir organizasyon etkinliğinde bayıltılıp kaçırılıyorlar. Uyandıklarında kendilerini buldukları yer dehşet verici bir ada. Bir yandan Overseer isimli bir kadının üzerlerine saldığı tehlikelerle boğuşurken bir yandan diğer TerraSave üyelerini aramaya başlıyorlar. Bunların bir kısmına ek olarak Natalia Korda isimli bir küçük kız buluyorlar. Adadan kaçmak için kullanacakları helikopteri çalışır duruma getirmeye çabalayıp bunu başarıyorlar ancak helikopter Overseer tarafından düşürülüyor ve Natalia da kaçırılıyor. Bunların üzerine bir de TerraSave üyelerinin, organizasyon lideri tarafından ihanete uğradığını, üzerine aynı kişinin bir de organizasyonun gerekliliği hükümete kanıtlanabilsin diye Uroboros saldırısı yapmayı planladığını öğreniyorlar. Arkadaş bir RE klasiği olarak yaratığa dönüşüyor ve alaşağı ediliyor. Overseer'ın tıpkı Albert gibi laboratuvarda yetiştirilmiş üstün beceri sahibi bir başka Wesker çocuğu, Alex Wesker olduğunu öğreniyorlar. Alex, Natalia'yı bir pod ile adanın derinliklerine gönderip kendini öldürüyor. Bir başka imha mekanizması devreye giriyor, Claire kaçarken Moira binada mahsur kalıyor. Claire adanın çevresinde bulunup anakarada yoğun bakıma alınıyor, Barry Burton amcamız adaya kızını aramaya geliyor. Karşısına Natalia çıkıyor ve ona kızının öldüğünü söylüyor ancak Barry bunu kabul etmeyip yanında kızla Moira'yı aramaya çıkıyor. Aralarındaki konuşmalarda Natalia'nın Terragrigia'da ebeveynlerini kaybetmiş bir yetim olduğunu öğreniyor. Ufak kız yaşadıkları yüzünden korkuya bağışıklık kazanmış, Alex Wesker da bu sebeple kızın bedenini kullanmak derdindeymiş. Moira'yı ararken mutasyona uğramış bir Alex Wesker'la karşılaşıp ondan kaçıyorlar. Yolları ilk Resident Evil'dakine benzer bir malikâneye düşüyor ve burada Alex'le olan savaş başlıyor. Mücadele sırasında Moira da çıkıp geliyor ancak yetmiyor, üzerine Claire savaşa katılıyor. Yanında roketatarla geldiği için olaylar mutlu sonla bitebiliyor :)



RESIDENT EVIL: REVELATIONS 2

RESIDENT EVIL 6

2012-2013; PTSD'den mustarip bir Chris Redfield, ayyaşlığa soyunmuşken yine göreve çağrılıyor; Çin'de mevzu büyük. Bir başka BSAA timinin başına geçen koca adam, bu sefer C-Virus salgınıyla karşı karşıya. Öte yanda Raccoon City olaylarını halka açıklama kararı alıp, akabinde ortamda patlak veren salgın yüzünden zombiye dönüşen bir Amerikan başkanı da Leon'un başına bela oluyor. Üçüncü ve yeni karakterimiz Jake Muller'sa yanında RE2'de kurtardığımız Sherry Birkin'le Ustanak adlı Nemesis benzeri bir yaratıktan yaka silkmekle meşgul. Öğreniyoruz ki Chris'in travmalardan travmalara koşmasının sebebi, Ada Wong'un eski timini virüs bulaştırarak berbat bir şekilde katletmesiymiş, Neo-Umbrella diye de yeni bir organizasyon peyda olmuş. O arada Leon ve partneri Helena, başkanın etrafında şekillenen salgından paçalarını kurtarmayı başarıyorlar, salgının sorumluluğunu Neo-Umbrella üstleniyor. Kaçış yollarında karşılarına çıkan bir katedralin altında bir yeraltı tesisi ve bu tesiste de Ada'nın klonlandığına dair kanıtlar buluyorlar. Başkanın güvenlik danışmanı Derek C. Simmons, salgının suçunu üstlerine atınca, olayların arkasında kimin olduğu belli oluyor, Leon ve Helena da kendilerine öldü süsü verip Simmons'ın peşinde Çin'e gidiyorlar. Diğer tarafta görevine intikam ateşiyle dönen Chris, Ada Wong'u Çin'de köşeye sıkıştırıyor ancak Ada'yı öldürmesi Leon tarafından engelleniyor. Chris elbette davasından vazgeçmiyor ancak Ada ona kalmadan başkaları tarafından öldürülüyor. Sadece bir dikkat dağıtma aracı olduğu için bütün dünyaya yayılması istenen bir C-Virus salgını, o noktada Çin'den başlatılıyor. Durum umutsuz gözükürken Leon paha biçilmez bir bilgiyle çıkageliyor: Jake Muller, Albert Wesker'ın oğlu ve kanında C-Virus için aşı üretmeye yarayacak antikorlar var. Leon ve Helena Simmons'ı haklarken, Chris ve ortağı Piers, denizin altındaki bir tesiste esir tutulan Jake ile Sherry'yi kurtarmaya gidiyorlar. Görev başarıyla tamamlanıyor ve Jake'in kanından aşı yapılıyor. Ada'nın hikâyesini oynadığımızdaysa Chris'in ölümüne tanık olduğu Ada'nın bir klon

olduğunu ve gerçek Ada'nın olaylara perde arkasından nasıl yardım ettiğine dair detayları ediniyoruz.

RESIDENT EVIL 7

2017; hayatında ne canlı canlı zombi, ne de grip virüsü ötesinde virüs görmüş Ethan Winters'ın, yıllar önce kaybolan karısı Mia'dan gelen bir mesaj üzerine soluğu Louisiana'a almasıyla başlıyor. Terk edilmiş bir çiftlik evinde Mia'yı bulup kurtarıyor ancak Mia içine şeytan kaçmış gibi delirip Ethan'a saldırınca olaylar karışıyor. Ethan zar zor karısını öldürmeyi başarıp, evin sahibi Jack Baker tarafından bayıltılıyor. Kendine geldiğinde Jack ve ailesi tarafından esir alındığını görüyor, zar zor kaçıp Jack'i de öldürüyor ve akabinde anlıyoruz ki ne Mia ne de Jack gerçekten ölmüş; Mia'ya ek olarak bütün Baker ailesi fertleri her türlü yaradan sağ çıkmalarını sağlayan bir rejenerasyon becerisine sahipler. Ailenin kızı Zoe'den öğreniyoruz ki bu beceri, bütün aileyi etkisi altına alan bir virüsten geliyor ve tek çare özel bir serum. Bu serumun peşine düşülüyor, serum bulunuyor ve Jack'le karısı Marguerite'in haklanmasının ardından, kalan son doz Mia üzerinde kullanılıyor. Ethan ve Mia, kaçarken yakınlardaki bir gemiye denk geliyorlar ve Ethan'ın o ana kadar yer yer sanrılarında gördüğü ufak kız, Eveline, ikiliye saldırıyor. Perspektif Mia'ya geçiyor ve Mia'nın, kızı gözetmekle görevli bir ajan olduğunu, üç yıl önce Eveline kontrolden çıkınca Baker ailesiyle beraber kızın esiri haline geldiğini anlatıyor bize. Gemiden kurtulan Ethan, yakınlardaki bir tuz madenine varıyor. Madendeki laboratuvarda, Eveline'in etrafa yayabildiği siyah küf yoluyla insanları kontrolü altına alabilen bir varlık olduğunu, ismi belirsiz bir şirketin yaptığı deneylerin sonucu olarak ortaya çıktığını öğreniyor. Mia'dan aldığı genetik materyalle Eveline'i öldürebilecek bir toksin üreten Ethan, toksini yaratığın üzerinde kullanıyor ve sürpriz! Eveline çiftlik evinde olmadık yerlerde karşımıza çıkan felçli yaşlı kadının ta kendisiymiş! Bir Resident Evil oyununun esas düşman mutasyon geçirip devasa boyutlara ulaşmadan bitmesi ayıp karşılanacağı için Eveline de kurala uyuyor ancak yardımımıza yetişen bir helikopterin aşağı attığı özel bir silahla kendisinden kurtuluyoruz. Helikopterin üzerinden Umbrella logosunun mavi bir versiyonu var, içindeki kişiyse Chris Redfield'ın ta kendisi!

REMAKE'LER, RE-IMAGINATION'LAR, REMASTER'LAR



Resident Evil 1 Remake: 2002 yılında önce Gamecube için çıkan, sonra da her yere port edilen efsane yeniden yapım. Oyunun bütün grafikleri dönemin teknolojisiyle yeniden yapılmış, odalarda değişiklikler yapılmış ve birkaç yeni alanın yanı sıra ufak yan öyküler eklenmiştir. Hatta yeni ve farklı sonlar bile vardır. Bana göre en güzel yeniliği zombileri artık yakmak zorunda kalmamızdı, zira yakmazsak bir süre sonra çok daha tehlikeli kırmızı kafalara dönüşüyorlardı. Şahsen orijinal oyundan çok daha iyi, hatta serinin en iyi oyunlarından biri olduğu düşünüyorum.

Resident Evil 2 Remake: 2019 yılında çıkan modern yeniden yapım. Orijinal oyunda yer almayan pek çok yeni karakter, öykü elementi ve yeni bölümler içerdiği için daha çok bir re-imagination tadındadır. Tank kontrollerden kurtulup omuz üstü aksiyon kamerası içermesine rağmen orijinal oyunun atmosferini kusursuz şekilde korumayı başarmıştır. Mr. X'in artık sadece belirli bölümlerde değil oyun boyunca peşimizde olması ve asla ölmemesi gerilimi, oyun boyunca bir an bile olsun rahat nefes almanıza engeldir. Sadece RE serisinin değil, Capcom'un şimdiye kadar yaptığı en iyi oyunlardan.

Resident Evil 3 Remake: Yıllarca modern grafiklerle Nemesis terörünü yeniden yaşamak isteyen oyuncuların hevesini kursağında bırakan yeniden yapımdır. Maalesef Nemesis'in orijinal oyundaki bütün karakteri gitmiş, adam duvarlarda köpek gibi koşturan akılsız bir yaratığa dönüşmüştür. Kötü bir oyun olmasa da çok kısa sürede alelacele şekilde yapıldığı her halinden belli olmaktadır, çünkü orijinal oyundaki pek çok mekân bu versiyonda yoktur. Şahsen orijinal oyunun neredeyse üçte birine tekabül eden "şehirde tramvayla kaçma" kısmından başlayınca gözlerime inanamamıştım.

Umbrella & Darkside Chronicles: Resident Evil 0, 1, 2, 3 ve Code Veronica'dan bölümleri on-rail shooter olarak oynamanızı sağlayan re-imagination oyunlar. Bu oyunlar çıktığında 2 ve 3'ün yeniden yapımları henüz çıkmadığı için klasik oyunları modern grafiklerle yeniden ziyaret etmek şahsen çok hoşuma gitmişti. Hele beraber oynayabileceğiniz bir arkadaşınız da varsa kendi başlarına çok keyifli oyunlar olduklarını düşünüyorum. Serinin kıymeti bilinmeyen üyelerinden.

Yenilenmiş Versiyonlar: Resident Evil 0, RE1 Remake, Code Veronica ve RE4 grafikleri biraz makyajlanmış ve modern kontrol sistemleri eklenmiş şekilde pek çok konsola çıktılar. Çok da kayda değer bir şey eklenmedi yani, remaster mevzusunun nasıl bir dipsiz kuyu olduğunu tekrar hatırlatmama gerek yok diye düşünüyorum. Gene de klasik oyunları tekrar ziyaret etmek için güzel bir alternatif.

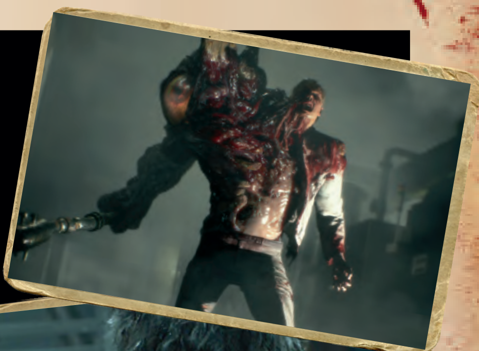
DREAM





CHRIS&LEON

Chris'i ve Leon'u alırım. Leon normal zombileri alsa yeter. Chris desen zaten aynı anda sol eliyle Nemesis'le sağ eliyle de Mr. X'le aynı anda bilek güreşi yaparken kenardan "CHRIIIISS!" diye bağırarak çıkan Wesker'ın fırlattığı kayalara yumruk atan bir abimiz. Bir sonraki oyunda kaslar bağımsızlıklarını ilan edip ayrı bedene çıkacaklar diye endişeleniyorum (söz konusu Resident Evil olunca olmaz da diyemiyorsun tabi...). Ha, bir de Leon bezini kirletmezse sevin- pardon, yine Leon'lar karıştı. Ebeveyn olmak yaramadı galiba bana :(Ayy, bir de Dimitrescu vardı değil mi? Yandık... ■ CAN





CARLOS&WILLIAM

Bu ikili nasıl ve neden bir araya geldi diye sormayın ancak mutasyona uğramış Dr. William'ın kafası yerinde ve bıçkın Carlos'un da ağzına kadar cephanesi var gibi hayal edin. Ha tabii rakiplerimizin eli de dalak böbrek toplamıyor (!) onlar da önden boş beleş zombiler ve arkadan 3 uzun olarak geliyorlar. Bir şansımız şu ki lağımdayız ve rakibi hem dar koridorlara kıstırıp pusu kurmak mümkün hem de çok kalabalık gelseler bile sırayla halletme şansı var.

Carlos sağa sola patlayıcıları dizerken Birkin de hızla hareket ederek birer ikişer almaya başlıyor zombileri veya kalabalıklarsa mutant koluyla içlerinden geçiyor kelimenin tam anlamıyla. Tabii Nemesis üzgün, Dimitrescu kızgın ve Mr. X tepkisiz bu duruma. Diyorlar ki önce şu insan olanı alalım ama Carlos akıllı adam, onların uzanamayacağı yerlere saklanıp sağdan soldan tarıyor makineliyle, bu taciz ateşlerinden ve klostrofobik ortamdan bunalan Dimitrescu Hanım tavandaki boruları indirmeye, kapakları oraya buraya atmaya başlıyor ve hiç beklemediği anda Birkin tarafından şişleniyor sırtından. Tabii vampir bu, şişlenmeye dayanır, o da kendi pençelerini çıkarıp Birkin'e hamle yapıp yaralıyor talihsiz bilim adamımızı. Nemesis "STAAAARZZZZ" diye bağıra dursun Mr. X'in melun adım sesleri tam Carlos'un tepesinde bitmez mi? Beyaz eli tavanı yararak adamımızı yakalayıp çekiyor yukarı ama sürpriz! Carlos da bunu bekliyordu zaten, takıyor bombaları çam yarmasına, çekiyor çakıyı, atıyor façayı suratına ve bereket versin ki fünye alev alıp bizim Mr. X'i moleküllerine ayırmadan sığınabiliyor başka bir koridora. Bu sırada halen güreş tutan Dimitrescu epey kan kaybetmiş ve ak elbisesi ala dönmüşken nihayet kurtuluyor Birkin'in pençesinden ve ikili kıyasıya dalıyor birbirine, araya karışan Nemesis, Birkin'e bir füze sallayıp vursa da fazla etkili olamıyor. O da Birkin'e tekme tokat dalıyor dalmasına da hepsinin arkasından gelen Carlos son sözü söyleyip yüklendiği alev makinasıyla kaçacak yeri olmayan üçlüyü cayır cayır yakıp mangalın âlâsını yapıyor bu arkadaşlarla. Hepsinin iyice kömür olduğundan emin olduktan sonra da bir cigara yakıp tüttürerek nihayet bu lağım çukurundan çıkıyor ardına bakmadan.

Ama keşke baksaydı, zira küllerin arasından Dimitrescu'nun yavaş yavaş yenilenen elini, Nemesis'in aralanan tek gözünü ve Birkin'in pençesinin kıpırdanmasını görebilirdi belki de. ■ EREN E.

TEAM



JILL&LEON

Şimdi karşımıza üç büyük Resident Evil boss'u var ve yanlarında da zombi sürüsü vardır bu manyakların. Haliyle kuracağım rüya takımın sadece silah ve dövüşte iyi olması yeterli değil, aynı zamanda taktiksel zekâ, sırt kollama ve takım çalışmasında da başarılı olması lazım.

Ömer bana iki tane takım arkadaşı hakkı verdi. Normalde Ada Wong'u kadroda görmek isterdim, ama sadakat bu kadında hak getire. Sırtını döndüğün an satar seni. Nemesis gibi bir manyakla kafa kafaya gitmeyi başarabilen bir Jill Valentine varken kadromuzun ilk ismi için uzaklara bakmaya gerek yok. İkinci takım arkadaşımsa pek tabii ki Leon, ama filmlerdeki haliyle olsun lütfen. Uçanı ve kaçanı, sivrisineği bile vurabilen bir Leon'dan bahsediyorum. Üstelik o da Mr. X'i patates edebiliyor neticede. Eh, benim de elim armut toplamıyor herhalde. Bir Ada, Leon, Jill ya da Chris olmasam da ben de yavaş zombileri gözü kapalı hallederim yani. Hatta bu ikili kendi boss'larını yenerken ben de zombi sürüsüyle başa çıkarım. Ravenholm'den sağ çıkan biri için bir sürü yavaş zombi çok da sıkıntı değil. Teçhizatımı kendim seçebiliyorsam gerisi çok da önemli değil.

Burada dengeleri bozan isim Alcina Dimitrescu oluyor. Yani yeni oyunun kötü kadını. Kendisinin güçleri nedir ne değildir çok bilmiyoruz. Yanındaki üç kadın da savaşa dâhil olacak mı o da belirsiz. Nemesis ve Mr. X'in saldırı repertuarını biliyoruz neticede, orada bir sürpriz yok. Dimitrescu'nun gizemi büyük sorun gerçekten. Sanırım bu senaryoda Leon ile Dimtrescu'yu eşleştirmek en mantıklısı olacak, zira elimizdeki en OP isim kendisi. Ben de o dana Mr. X'e yenilirsem alın gömün beni zaten. Mr. X'i "dodgelamaktan" kolay bir şey yok neticede. Gerçi RE3 Remake'teki Nemesis de tamamen boşa sallıyor. Neyse işte, Dimiterscu'yla kapışan ben olmadığım sürece her senaryoya tamamım ben.

Biz her halükârda kazanırız bence, ama ben sağ çıkar mıyım bilemiyorum. Önemli olan takımın kazanması zaten. Önümüzdeki maçlara bakacağız, forma şansı bulursam elimden gelenin en iyisi yaparım. Buradan hocama teşekkür ediyorum. ■ YASİN

CHRIS&LEON

Issız bir zombi şehrine düşsem yanıma alacağım üç şey Chris, Leon ve bir adet Magnum olurdu kesinlikle. Chris ve Leon'u birlikte çalışırken görmeyi hep istemişimdir; bu ikisini durduracak zombi virüsünün daha deney tüplerinden doğmadığına eminim. Onlar zombileri haklarken ben de arkalarından tırıs tırıs ilerler, "ahaha, ne güzel de vuruyorsunuz öyle, ben hiç keyfinizi bozmayayım" diyerek ne kadar kötü bir nişancı olduğumu gizlemeye çalışırım. Askerde deneme atışında üç karavana sıkmışlığım vardır ayıptır söylemesi. Tabii bu arada nasıl otlanır, efendime söyleyeyim kırmızı, mavi ve yeşil otla zeytin yağı iyi gider mi gibi konulara da merak salabilirim. Hayatta salata yemeyen benim gibi biri için asıl işkence budur arkadaş! Zombi istilası falan hikâye... ■ M. İHSAN



163

İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

Bravely Default II	7	76
Crash Bandicoot: On the Run	4	59
Doom Eternal - The Ancient Gods: Pt.2	7	80
Dyson Sphere Program (EE)	-	-
Ender Lilies (EE)	-	-
Ghosts 'n Goblins Resurrection	7	75
Harvest Moon: One World	4	54
Hearthstone (Upd.)	-	-
Hunt: Showdown (Upd.)	-	-
It Takes Two	9+	89
Lust from Beyond	6	64
Nebuchadnezzar	7	74
Oroboros	8	-
Paradise Lost	7	58
The Climb 2	7	75



İNCELEMELERDE BU AY

	SAYFA
Balan Wonderworld	70
Disco Elysium: The Final Cut	62
Evil Genius 2	48
Fights in Tight Spaces (EE)	71
Kaze and the Wild Masks	56
Lost Words: Beyond the Page	57
Monster Hunter: Rise	50
Nier Replicant ver.1.22474487139...	44
Oddworld: Soulstorm	42
Outriders	38
Red Ronin	49
Returnal	58
Totally Accurate Battle Simulator	66





OGZ TAKIMI



ESER GÜVEN

Hani pandemi için hep çember daraldı muhabbeti falan yapıyoruz ya, işte o çember geldi, beni şöyle güzelce bir ısırıverdi, yataklara düşürdü. Bir de namıssız sağlam da vurdu ha, böyle bol ateşli, bol kâbuslu, bol terlemeli, bol iştahsızlıklı iki hafta geçirdim. Şu kapanmalar adam gibi gerçekleşse, mesela okullarla falan zırt pırt 'açtık, şimdi de kapadık, şimdi azıcık açalım' gibi oynamasalar muhtemelen bunları yaşamayacaktık ama neyse ki şimdi geçti gitti gözüyle bakıyorum.

SAYILARLA

20
Temastan başlayarak kesinlikle evin dışına adım atmadığım gün sayısı. Ev kuşu olmak tam olarak böyle bir şeymiş.

42
Geçen günlerde girdiğim yeni yaşım. Hayat, evren ve her şeye dair nihai sorunun cevabını bu yıl içerisinde bulmayı umuyorum

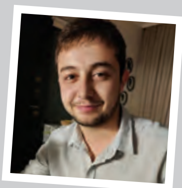
7
Elimde kalan kutulu C64 oyunu sayısı. Geçen hafta sonu C64'ümü kurup hepsini tek tek denedim, kasetler hâlâ çatır çatır çalışıyor valla.

ÜÇ ÖNERİ

VIGIL: THE LONGEST NIGHT: Son zamanlarda oynadığım en iyi 2D soulslike metroidvania kendisi. Hikâyesi, grafikleri, müzikleri müthiş. Keşke kod gönderselermiş de zamanında inceleyebilseymişiz.

THE OFFICE QUEST: İndirim dönemlerinde sudan ucuza satılan, komik mi komik bir macera oyunu. %100 olumlu nota sahip olması da cabası.

GHOST TRICK: PHANTOM DETECTIVE: Aklıma geldikçe tekrar tekrar oynadığım, bence bir eşi daha olmayan bir macera bulmaca oyunu bu. DS (veya 3DS) sahibiyseniz kaçırmamalısınız.



MUSTAFA MUTLU ŞENAY

Yahu günlerce çıkmadan evde kalmaya, çıkınca maskeyle dolanmaya, hatta bir zamanlar müdavimi olduğum mekânların yolunu unutmaya bile bir yere kadar dayanabiliyorum ama; zaten eli yüzü düzgün çıkacak stratejilerin sayısı bir elin parmaklarını geçmezken bunların da birer birer ertelenmesi canımı sıkmaya başladı bu sene. Hoş gerçi çıkmış olsalar da düzgün zaman ayırabilmek için yine yaz tatilini bekleyecektim ama küçük kaçamaklarda da artık ezberlediğim haritalar yerine yeni yerler görmek istiyorum, malum yeni yerler görmenin oyunlar dışında pek yolu yok bugünlerde.

SAYILARLA

28
Tam kapanma öncesi stokladığım "meyve suyu" sayısı.

50
Ay sonu gireceğim sınavlardan önce okumam gereken makaleler.

9
Adobe XD öğrenmek için harcadığım saatler.

ÜÇ ÖNERİ

TITANFALL 2: Yalan olmasın multiplayer maçların hızına dayanamadım ama gayet sağlam, film gibi akan bir tek kişilik hikâyesi var oyunun.

IMPERATOR ROME: İlk 2 hafta hissettiğim şiddetli aşk geçmiş olsa da bu oyunu hâlâ yeterince övmüş gibi hissetmiyorum, çıkışında küsenlerdenseniz tekrar bir şans verin.

TOWNSCRAPER: Ara sıra 5 dakikalığına açıp küçük bir mahalle dikerek huzura erebilirsiniz.



OUTRIDERS

Fazla mı uzaklaştık ne?

ALİ SEZGİN



İnsanlığın kaderinde olur olur bilmiyorum ama dünyanın sadece bir kalkış durağı olduğunu kestirmek çok zor değil aslında. Çok da uzak olmayan bir gelecekte, öngörebildiğimiz hedeflerimiz, bugünkü hayallerimizden de yakın hale gelecek. Zamanında Amerika'yı keşfeden kaşifleri nasıl kıskanıyorsam, yaşanabilir yeni gezegenlere ilk kez ayak basan (Apple veya SpaceX Devleti vatandaşları olmaları muhtemel) yerleşimcileri de bir o kadar kıskanıyorum. Hoş, o dönemde yaşıyor olsaydım o kaşiflerin arasında değil de muhtemelen daha teknolojik bir odada oyunlarla uğraşıyor olurdum, o ayrı.

Outriders bu uzak ama yakın gelecekte; 21. yüzyılın ortalarında geçiyor. Dünya artık doğal felaketler yüzünden yaşanmaz hale gelince son bir çabayla Enoch gezegeni kolonileştirilmeye başlıyor. Oyunda yaratacağımız karakter ve ekibi *Outriders*, bu gezegene inen ilk ekip. Başlarda doğal hayat haricinde fazla bir tehlike yokken, doğaüstü bir fırtına ekibin çoğunu ya yok ediyor ya da ağır şekilde yaralıyor. Karakterimiz ve ekibinin uyarılarına rağmen Enoch Colonization Authority yine de gezegene yaklaşıyor ve tahmin edebileceğiniz üzere işler sarpa sarıyor.

Yıldırımdan ölmeyen adam!

Oyundaki karakterimiz o fırtınada bir şekilde ölmemeyi başarıyor ve ardından donduruluyor, 31 sene sonra da bekletildiği poddan şans eseri çıkmayı başarıyor. Çıktığındaysa oyuncuları *Outriders*'ın gerçek Enoch'u karşılıyor. Neredeyse kendi aklı olan bu fırtına yüzünden bütün elektronik devreler çalışamaz hale gelmiş ve kısıtlı kaynaklar yüzünden ECA ve isyancılar arasında büyük bir iş savaş ortaya çıkmış. Dahası, bizim karakterimiz dâhil olmak üzere fırtınada hayatta kalan insanlar Marvel filmlerindeki süper kahramanları aratmayacak sıra dışı güçler kazanmış durumdalar. "Augmented" olarak tanımlanan bu insanların adeta yapamayacakları bir şey yok; yoktan silahlar yaratıp onları havada ateşleyebiliyor, bir anda ateş hortumları yaratıp istedikleri yere yollayabiliyor veya kurşunları manyetik özelliklerle havada durdurup sahiplerine iade edebiliyorlar.

An itibariyle *Outriders*'da oynayabileceğiniz toplamda dört sınıf var:

- Darbeleri emen ve yakın mesafede etkili güçlere sahip Devastator,
- Alev büyüleriyle orta mesafeden alan hasarı verebilen Pyromancer,
- Uzun mesafeden silah oluşturup onları yönetebilen Techonomancer,
- Savaş alanını kontrol edip, istediği gibi yakınlaşıp uzaklaşabilen Trickster.





Eğer hangi mesafede can dolduracağınızı biliyorsanız sipere ihtiyacınız yok.

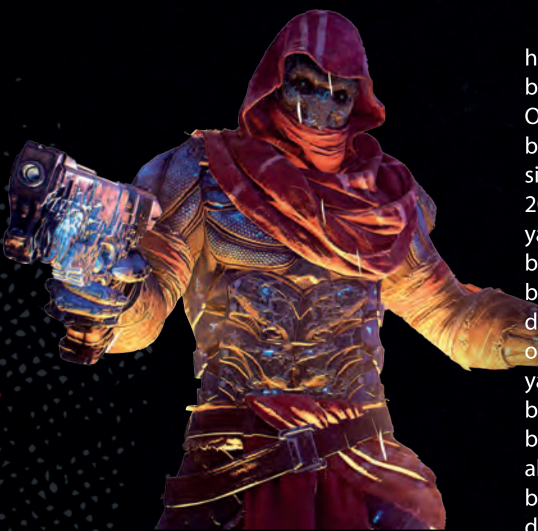




Havada uçuşan sayıları seviyorsanız Outriders sizi çok mutlu edecek.

Oyundaki sınıflar sadece erişilebilen yetenekleri değil, iyileşme sistemini de doğrudan etkiliyor. Hem yeteneklerin kullanılabilir mesafeleri sınıftan sınıfa değişiyor, hem de doğru mesafeden öldürülen düşmanlar ve verilen hasar oyuncuya sağlık olarak geri dönüyor. Mesela ben tank olacağım dedikten sonra Devastator'la sniper gibi takılmak mümkün olsa da çok da etkili bir yöntem sayılmaz çünkü kaçınılmaz olarak hasar alacak ama kaybolan sağlık puanlarınızı dolduramayacaksınız. Technomancer'sa bunun tam tersi mesela; eğer isyancılar veya Enoch'un hayvanatları size 8 metreden daha yakınsa indirdiğiniz düşmanlar size sağlık olarak geri dönmüyor.





Yeteneklerinizin her saniyesini iyi kullanın. Yoksa o donuk canavar çözülür ve hayatı size zindan eder.

Bütün sınıfları ucundan denesem de hikâyeyi tek kişilik oynanışa en uygun bulduğum Devastator'la tamamladım. Oyunun mantığı aslında oldukça basit; bölümlerde ilerledikçe karışışınıza yarı siperler ve saklanma alanları çıkıyor. Bu 2000'lerin başında çıkan oyunlarda çok sık yaşanan bir durumdu; "bakın burada güzel bölüm tasarımı yaptık" diye konulan sakin bölgeler ve bir odaya girer girmez siperlerle dolu arenalar oluyordu hep. Bu günümüz oyunlarında hâlâ olsa da artık daha organik yapılıyor. Örneğin görsel öğeleri ağır olan bir nokta savaş alanına yedirilebiliyor veya bir anda gerçekleşen yıkım bölgeyi savaş alanına çevirebiliyor. *Outriders* tasarımını bu şekilde gizleme ihtiyacı duymadan hop diye siperleri önünüze koyuyor. İşin komik yanı bu oyunda saklanmak iyi bir şey değil. Çünkü olabildiğince düşmana ateş edip can doldurmanız gerekiyor. Düşmanın sayıca çoğalmasına veya etrafınızı sarmasına izin vermeniz çoğu zaman ölmeniz anlamına geliyor.



Delikanlılar siper almaz!

Madem hem siperde kalmak avantajlı değil, hem de oyun mümkün olduğunca yakın mesafeli adamlar ve bombalarla bizi oradan çıkarmaya çalışıyor, neden orada duralım ki? Çünkü yetenekleri kullandıktan sonra arada sırada da olsa biraz durup nefes almak gerekiyor. Küçük düşmanları silahlarla halletmek mümkün ancak özellikle zırhlı yaratık ve isyancılara karşı en güçlü düşmanlara karşı bile vur kaç saldırıları haricinde yapacak fazla bir şey yok. Grup halinde oynuyorsanız seçenekler daha fazla elbette. Devastator mesela hasar verebildiği gibi ilginin çoğunu üzerinde tutabiliyor veya daha az canlı düşmanları haklayabiliyor. O arada diğer oyuncular daha ağır abileri zarar göremeden öldürebiliyorlar.

Yaşayan ve gelişen bir oyunun can suyu elbette ortaklaşa oynanış. İster istemez bu deneyimi Destiny'le karşılaştırıyorum ki bence bu konuda öyle aman aman büyük farklar yok. Sınıflar arası ayrım bir tık daha belirgin ama yetenekler daha bireysel olarak etkili olacak şekilde tasarlanmışlar. Genel olarak iki oyuncu alan etkili özelliklerini kullanıyorsa zaten bir şekilde avantaj yakalıyorlar. Onun haricinde ben toplayayım sen patlat tarzı özellikle koordinasyon gerektiren fazla özellik yok oyunda.

Hem Outriders'ın yeni çıkmış olmasından hem de oyunsuz geçen bu süreçte belki beklenenden fazla oyuncunun akın etmesi





yüzünden bu dönemde oyuna bağlanmak ve çevirimiçi içeriklere ulaşmak biraz sorunluydu. Outriders, 3 kişilik ekiplerin ortaklaşa oynamasına izin veriyor ve genel olarak sunduğu deneyim, senkronizasyon ve bağlantı sorunları haricinde benim için gayet olumluydu. Oyunun benzerlerinden daha aksiyon odaklı olması, sürekli olarak "iyi" diyebileceğim bir kargaşanın oyuna hâkim olmasını sağlıyor. Özellikle sayıca kalabalık ama zayıf düşmanları topluca haklamak çok eğlenceli. Bir tarafta ateş fırtınası Enoch'un zavallı mutant hayvanlarını öldürürken, diğer tarafta uçan silahlar onlara kurşun yağdırıyor, sonrasındaysa aralarına atlayan bir Devastator deprem yaratarak hepsini parçalara ayırıyor anında. İtiraf edeyim, Destiny'deki raid boss'larını keserken olduğu gibi konuşmak veya taktik yapmak gibi durumlar yok. Bol kanlı büyüler eşliğinde "taktik maktik yok" modunda verebildiğimiz kadar hasar vermeye çalışıyoruz çoğu zaman.

Elbette bu kaos herkes için kolay olmayabilir. Normalde *Destiny*'de oyun sonunda çıkan şu daha iyi deneyim ve loot'a karşılık yükseltilmiş zorluk seviyeleri, *Outriders*'da hemen oyunun başında geliyor. Açık olan en yüksek zorluk seviyesinde oynadığınız sürece daha yüksek seviye yönünde deneyim kazanıyorsunuz. Eğer Enoch'un tehditleri sizi çok zorlarsa (ki bu muhtemelen olacak) zorluk seviyesini birkaç tık aşağıya indirmekten başka çareniz olacağını sanmıyorum. *Outriders* gerçekten tek başına oynamak için zor bir oyun. Burada biraz daha kolay bir yolu seçmenin utanılacak hiçbir yanı yok.

Bu şekilde oynamaktan da gayet keyif aldım açıkçası. Oyun resmen koca bir kaos yumağı ama bu yumak güzel düğümlenmiş. Karşılaştığım tek sorun diğer oyuncuların takılması veya bağlantı sorunları yaşamaları oldu ki bunun da bir noktada düzeleceğinden şüphem yok. Yeter ki People Can Fly bu işi oyuncu sayısı iyice azalmadan yapabilsin.

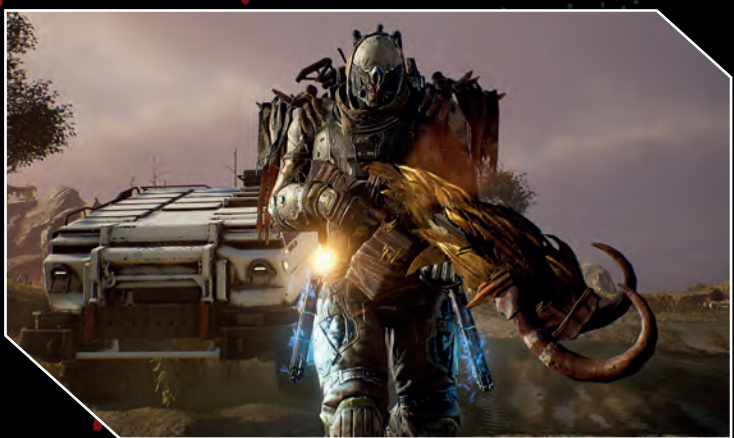
Of ya yine mi kaos?

Outriders'la ilgili en büyük sorunum oyunun biraz fazla tekdüze olması. İnsanlar ve canavarlar ayrımı düşmanlar konusunda bir nebze fark yaratmasına rağmen oynanış hep aynı kalıyor. Her zaman bir arena var ve oradaki herkes ölmeden alandan çıkmak mümkün olmuyor. Oyunda seviye kasarken bu o kadar göze batmıyor çünkü hem açılan yeni yetenekleri deniyor hem de sürekli olarak silah değiştiriyor oluyorsunuz. Ne zaman ki yetenek ağacında seçenekler netleşiyor, hangi silahları ne şekilde kullanacağınızı kafanızda oturtuyorsunuz, o zaman o içinden kaçılmaz tekrar hissi oyuncuyu ele geçiriyor.

Oyunun silah üretme/geliştirme sistemi de seviye atlarken mantıklı olsa da, oyun sonunda bu konuda biraz sıkıntı yaratıyor. Hem diğer oyunlarda olduğu gibi belirli bir kaynak karşılığında silahların seviyesini arttırabiliyorsunuz, hem de yeteneklere pasif özellikler veren modları eklemek mümkün. Bu modları da kullanınca ister istemez tek bir yönde ilerlemiş oluyorsunuz. Bu şekilde toplam 8 yeteneğin sadece 3 tanesi kullanılabilir hale geliyor ve oyuncu çok özel bir eşya gelmediği sürece bunları değiştirme ihtiyacı duymuyor.

Outriders'ı böyle uzun uzadıya değil de tek bir kelimeyle tanımlayacak olsaydım "garip" kelimesini seçerdim. Garip çünkü bu oyun tek kişilik bir oyun olsaydı ve bu kadar güzel gözükmeseydi beni 10 sene önce çıktığına inandırabilirdiniz. Siper sistemi gereksiz, oyundaki düşmanlardan yeteneklere hemen hemen her şey gereksiz şekilde abartılı. Sanki biri eski aksiyon oyunlarına bakıp onları beğenmemiş de daha iyisini yapabileceğini ispat etmeye çalışmış gibi bir hissiyat var oyunda. Buna rağmen *Outriders* tek seferlik bir oynanış için gayet yeterli bir deneyim sunuyor sunmasına ama bu deneyimi haftalarca veya aylarca çekmek istemezdim. Oyunda gelecek yeni birkaç canavar tipi veya daha güçlü silahlar bu deneyimi benim için değiştirmeyecek.

Çoğu arenada çevresel hasar vermenizi sağlayacak etmenler var. Bunları doğru kullanırsanız işiniz çok kolaylaşır.



+

- Bolca aksiyon ve şiddet
- Eğlenceli yetenekler
- İlginç oyun dünyası
- Bolca pasif özellik ve bonuslar

−

- Ana hikâye bir şey anlatmıyor
- Oyun sonu oynanış çok sıkıcı
- Tek başına oynamak için fazla zor

7

OUTRIDERS

Son Karar

Outriders'ın eğlenceli ama tekdüze çatışma sistemi, uzun soluklu bir macerayı kaldıramaz.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** People Can Fly | **DAĞITIM:** Square Enix, CD Media | **DİJİTAL İNDİRME:** 289 TL (Steam), 500 TL (PSN, XBL)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** outriders.fandom.com

ODDWORLD: SOULSTORM

Genç Abe'in acıları

EREN ERYÜREKLİ

Yani şu zaman nasıl akıp gidiyor ben şaşırıyorum arkadaşlar artık. Bu oyunun incelemesini yazarken açtım baktım önceki oyun *New'n'Tasty* için neler yazmışım diye ve yazı tarihi olarak 2015 başlarını görünce resmen şoke oldum. Hani bana sorsanız 2-3 yıl önce falan çıktı derdim en fazla. Wov yani! Demek ki adamlar orijinal *Oddworld*'den uyarlanan oyunun devamı *Soulstorm* için en azından 5 yıldır uğraşıyorlar. Ha tabii hatırlatmakta fayda var ki *Soulstorm* da orijinal *Abe's Oddysey*'in devamı *Abe's Exoddus*'un yeniden ele alınmış hali, birebir kopyası değil yani. Fazla mı karıştı? Oyunu anlatayım biraz taşlar yerine oturur elbet.

İşçisin sen işçi kal

İlk oyunun sonunda Rupture Farms'ı dize getiren Abe ve yoldaşlarının zafer kutlamalarıyla açılıyor oyunumuz. Millet Mudokonlar Brew denen bir içkiyle zil zurna sarhoş olurken Abe de köyün kahininden gelecek karanlık olaylar hakkında bilgi almaktadır. Tam bu sırada ortamı Slig'ler basar ve bahtsız adamımız Abe yine kaçıp bu sefer işin kaynağına yani Soulstorm fabrikasına doğru hayli zorlu bir yolculuğa çıkar.

2D platform bulmaca oyunları içerisinde hep özel bir yeri olagelmiştir *Oddworld*'ün. Dünyası, tuhaflıkları, çirkin mi çirkin karakterleri ve arızalı espri anlayışıyla ilk tanıştığım 1998'den beri benim için özel bir seridir. Ama kazıktır da, kontrolleri biraz odunumsudur hatta. Olsundur biz onu öyle seviyoruzdur kime ne? Yeni oyun *Soulstorm*'sa mizahı biraz geriye alarak (artık osuramıyoruz, içimizde patlıyor) mevzuyu daha epik noktalara taşımış. Zaten *Abe's Exoddus*'un yapıldığı dönemde ekibin aklındaki proje *Soulstorm*'a yakınken teknik imkânsızlıklardan dolayı çerçeveyi küçültmüşler biraz. Şimdiyse artık içlerinde mi kalmış nedir bazı mekânlar o kadar geniş kamera açılarından görülüyor ve o kadar karmaşık ki Abe'i kaybettiğim anlar oldu. Veya gitgide zorlaşan bulmacalar daha evvel seride hiç yormadığım kadar beynimi yormamı gerektirdi. Adamlar şov yapmışlar yani kısaca. Tamam bazı kaplamalar çok süpersonik durmasa da bölüm dizaynı ve genel sanat tasarımı *Oddworld* evreninde rastladığım en kompleks ve doyurucu görselliği sunuyor. Ekibin gösterdiği özeni ve sevgiyi oyunun her karesinden hissediyorsunuz kısaca.

Yüz bin kere ölmeye hazır mısınız?

Oynanışa gelirsek klasik *Oddworld* formülünün modern ve çeşitlendirilmiş halini düşünün derim. Yani yine koşuyor, zıplıyor (çift zıplama da gelmiş), merdivenlerden tırmanıyor, yeri geliyor parmak ucunda yürüyüp adamımız Abe'i fark etmemesini umuyoruz düşmanların. Özellikle zıplama ve platformların köşesinden aşağıya inme biraz sıkıntılı geldi bana. Zira aynı yere zıpladığımda dahi bazen köşelere tutunmayan Abe'in beni delirtmesi bir yana, canınız burnunuzdayken bu zıplamaları doğru zamanlamalarla yapmaya çalışmak özellikle oyunun sonlarındaki devasa bölümlerde iyice zor bir hale geliyor. Sizi takip eden, kurtarmaya çalıştığınız Mudokon'ların saçmalayıp kendilerini ateşe, hızarların önüne veya direk ölüme atmaları da zamanla gözünüzün seğirmesine yol açacaktır.

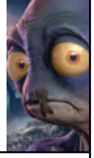
Oynanış bu sefer daha çeşitli demiştim. Yapımcılar bunu bin bir çeşit alet edevatı oyuna ekleyerek sağlamışlar. Neler yok ki aralarında? Basit taşlardan molotof kokteyline, yangın söndürme tüpünden epey fiyakalı bir fenere, Slig'leri bağlayabildiğiniz iplere, mayınlara, gaz ve su bombalarına kadar hayli çeşitli bir skalada kullanabildiğimiz gereçlerimiz var. Ve atıyorum bir



"Buralar eskiden hep bostandı mirim."







bulmacada zorlandığınızda farklı farklı aletleri deneyerek işi kolaylaştırmanız da mümkün. Zira her zaman transa geçerek Slig'leri ele geçirip herkesi tarayıp öldüremiyorsunuz veya bazı yerlerde iyi nişan alıp sektirerek vurmanız gereken düşmanlar oluyor. Bu yüzden elinizdekileri iyice tanıyıp bulmacalarda doğru stratejiler geliştirmek önemli.

Oyunda bolcana checkpoint olduğu için hata yapmaktan korkmanıza çok gerek yok ama oyunun en iyi finalini almak için her kenara köşeye bakmanız gerektiğini de unutmayın. Zira bölümlerde ne kadar çok Mudokon kardeşlerinizden kurtarırsanız o derece iyi bir Karma puanınız oluyor ki iyi sona giden yolda zaten bayağı bir Mudokon kurtarmanız gerekli, bu da daha uzun bir oyun süresi demek. Bahsetmeden geçmeyeyim, oyun ilk çıktığında sıklıkla yaşanan ve ilerleyişi bozan bug'ları vardı ama ekip bunların çoğunu şu anda düzeltmiş durumda. Ben ay sonuna doğru ancak oynamaya vakit bulduğumdan genelde abartıldığı kadar bir bug'a rastlamadım ama benim de birkaç sefer denk geldiğim bu böcüklerin son derece tatsız olduğunu söylemem gerek.

Bi' fırtınadayım

Oddworld: Soulstorm serinin bugüne kadarki en geniş çaplı ve iddialı oyunu olmuş, öyküsü ve ara sinematikleri ilgi çekici olsa da ulaşılan sonuç çok daha büyük olaylara gebe şekilde bittiğinden yana yakıla yeni oyunu bekleyeceğiz gibime geliyor. Ama yeni eklenen ve oynanışı çeşitlendiren zekice mekanikleri, orijinal dünyası ve Abe'in garibanlığı için kazma kontrollerine ve insanı delirtme potansiyeli olan bulmacalarına katlanılır mı onu sizin sabrınız belirleyecek. PS5'te bedava verildi, PC'de de sudan ucuz denebilecek bir fiyatta. Her halükârda zor bir oyunun sizi beklediğinin bilincinde olarak alın yine de.



Ara sinematikler oyun motoruyla hazırlanmış ve harika görünüyorlar.



Yeni nesil Abe'in panaromalarına yaramış şüphesiz.





Oddworld Sakinleri

Mudokon'lar: Mudokon'lar aslında oldukça önemli olsalar da tarihçeleri yok edilip köleleştirilmişler zamanla. Kahramanımız Abe onların en çok tanınanı ve eğer öyküsünün sonunu görebilirsek çok ilginç şeyler başaracağına da eminim. Soulstorm'daki Mudokon'lar daha seri hareket edip nihayet zıplayabiliyor, onlara verdiğiniz eşyaları kullanabiliyorlar. Dolaplara saklanabilmeleri de cabası.

Gluckkon'lar: Tüm fabrikaların sahibi ve tüm canlıların düşmanı Gluckkon'ların kolları yok fakat kocaman kafaları ve emirlerindeki sayısız Slig sayesinde şeytani planlarını uygulayabiliyorlar. Eskiden mor olan derileri bu oyunda daha grimsi ve soluk bir tona dönmüş ve artık gözlerinden kırmızı ışıklar saçılmıyor. Pislik fabrikatör tiplemesine oyun tarihinde en çok yakışan tipler kendileri.

Slig'ler ve Sleg'ler: Slig'ler ağzı karides gibi olan, yeşil ve tuhaf canlılar. Gluckkon'ların tüm pis işlerini yapan askerler. Soulstorm'daki tipleri pek değişmese de silahları oldukça çeşitlenmiş. Normal kelesin yanında, alev makinalı, pompalı tüfekli ve sniper Slig'ler de canınıza ot tıkamak için sürekli teyakkuzdalar. Bu sefer sersemletici tabancaları da var ve yere serdiğiniz Slig'leri loot'layarak pek çok eşyaya kolay yoldan ulaşabilirsiniz. Sleg'lerse bildiğiniz köpek benzeri canlılar, onların dikkatini çekip kurduğunuz tuzaklara düşürmekse her zaman çok zevkli.

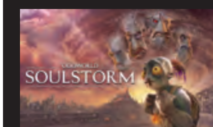
+

- Görsel tasarım detay manyağı olmuş
- Animasyon ve ara sinematikler çok kaliteli
- Oynanışa getirilen çeşitlilik gayet doyurucu
- Oddworld dünyası cazibesini kaybetmemiş
- Zoru sevenler için biçilmiş kaftan

−

- Yer yer rastlanan oyun kırıcı bug'lar
- Antika kontroller ve onlardan kaynaklanan sayısız ölümler
- Bazen kamera açıları görüşü engelleyebiliyor
- Bazı kötü gözüken kaplamalar
- Mekân çeşitliliği bu sefer az kalmış, ormanları aradı gözlerim
- Ses miksajında bazı dengesizlikler mevcut
- Bulmaca kısımları bazen zorluğun ayarını kaçırıyor

7+



Son Karar

Soulstorm, Oddworld oynanışının tepe noktasını sunarken kontrol zorlukları ve aşırı kazık bölümler sinirlerinizi bozabilir.

TÜR: Platform | **YAPIM/DAĞITIM:** Oddworld Inhabitants | **DİJİTAL İNDİRME:** 60 TL (Epic), 359 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 12+ | **DAHASI İÇİN:** oddworld.fandom.com





ESER GÜVEN

Nier bu kadar grinding, nier ha, nier?

NieR Replicant ver.1.22474487139...

Silahımı bir birim daha geliştirmem için gereken malzemelerden sadece bir tanesi olan tek bir adet Eagle Egg bulmak için Aerie'nin girişindeki kaydımı 42.'ye yüklerken, son iki saatimi nasıl da boş bir işle geçirdiğimi düşünerek önce yukarıda okuduğunuz soruyu yönelttim, sonra da okkalı bir küfür sallayıverdim *Nier*'e. Olm daha bunun Broken Earring'i var, Black Pearl'ü var, deli mi edeceksin beni?!

NieR Replicant ver.1.22'yi (isminin kısaltılmış hali) aslında iki farklı oyunmuş gibi değerlendirmek lazım. Bir tarafta inanılmaz güzel bir hikâye, harika tasarımlar, anında bağ kurduğunuz karakterler, gerçekten de müthiş bir sunum, sağlam sürprizler, akıldan çıkmayan müziklerle acayip bir oyun var. Hatta bakınız dünya oyunun bu kısmı için ne diyor?

"Bu nasıl bir hikâye yarabbi, bu nasıl bir anlatım?!" – Hikâye Önce Gelir Dergisi

"Yoko Taro, sen tam bir çılgınsın!" – Ustaları Övenler Mecmuası

"Japonlar yapıyor abi!" – Japon Sevenler Derneği

Ama bir de oyunun içindeki o diğer oyun var işte. Sizi bir oraya, bir buraya gönderen ve tam bir angarya olan yan görevler, sürekli olarak haritanın bir ucundan diğer ucuna koşarak boşa geçen zamanlar, aynı bölgeyi defalarca ama defalarca ziyaret etmeyi gerektiren grinding kısmı, gamepad zararlısı balıkçılık mini oyunu, anlamsız yerlerde karşınıza çıkan görünmez duvarlar...

Sen hangi köyün NieR'isin, bir de bakayım

Eğer oyunun bu ikinci kısmına bulaşmaz (veya bulaşı kısıtlı tutarsanız) offf diyorum. Başarımın gerektirdiği sayıda yan görev yapar, keyfinize bakarsanız, balık tutma işine hiç girmezseniz falan oyun çoğunlukla yağ gibi akacak (bitmek bilmeyen koşturma anları hariç). Ama işte şimdi tükürdüğümü yalayacağım noktaya geldik; *NieR Replicant* çok güzel bir oyun ve bu yüzden bitmesini istemediğiniz için kendinizi o angarya görevlerin peşinde ehi ehi diye koşarken, oltayı yirminciye dereye sallarken buluyorsunuz.

O zaman bence iyi kısımlarla başlayayım, evet, hikâyeden bahsediyorum. *Drakengard* serisinin yan oyunu olan *NieR*, o oyunun sonlarından birini başlangıç kabul ediyor ama öncesini möncesini bilmenize gerek yok. Bilmeniz gerek tek şey dünyanın mahvolmuş, yıkılmış, yok oluşun kıyısında oluşu. Bizim hikâyemizse bundan bin yıl sonra geçiyor ve ilk bakışta daha renkli, daha canlı bir dünya karşılıyor bizi. Bu dünyada Black Scrawl isminde bir lanet var; büyük bir salgın hastalık bu ve kız kardeşimiz de bu hastalıkla boğuşuyor. Bu da yetmezmiş gibi dünyanın çeşitli yerlerinde Shade ismi verilen gölgemsi yaratıklar var ve bunlar da insanlara saldırıyor. Gitgide daha cesur hale geliyorlar, şehirlere yaklaşıyor, hatta içeri sızıyorlar. Biz de hem bu hastalığa bir deva bulmak, hem de bu Shade denen zımbırtıların neyin nesi olduğunu anlamak üzere maceraya çıkıyoruz ve yanımıza sırasıyla Grimoire Weiss isminde konuşan bir kitap, Kaine isminde bir genç kız ve Emil isminde şanssız bir oğlan katılıyor.

"Eh, klişemsi bir hikâyeymiş" diye düşündüyseniz halt etmişsiniz siz onu. Hikâyedeki sürprizler, ilerledikçe aklınızda beliren 'acaba?' sorusu, ters köşeler, sürprizler ama en önemlisi hikâyenin anlatım biçimi ve sunum gerçekten de dört dörtlük. Ama *NieR*'in şöyle de bir olayı var, tüm hikâyeye hâkim olmak





Sen hangi köyün böceğisin bakayım güzellik?



için oyunu birden fazla kez bitirmeniz gerekiyor. Hatta net sayı da vereyim, beş kez :) Orijinal oyunda dört son varken, *NieR Replicant ver.1.22*'de özel bir de beşinci son bulunuyor ve tüm turlar arasında en farklı olanı (aman spoiler yemeyin) da bu. İlk bitirdiğinizde ana hikâyeyi anlıyorsunuz, dünyanın bu haline ve sebeplerine dair net bir fikriniz oluyor ama tüm detayları anlamak ve özellikle de yan karakterlerin bu resimdeki yerlerini, neler yaşadıklarını öğrenmek için mutlaka ikinci ve sonraki turları atmanız lazım.

Dönülmez akşamın ufkundayız, insan bir önceden haber verir

Oyunun hikâyesi iki kısımdan oluşuyor ve oyunun tam ortasında "dönüşü olmayan" bir olay meydana geliyor. Bu iki açıdan önemli. Oyunu bitirdikten sonra ikinci ve sonraki sonları görmek için "temizlediğiniz oyunu" yüklüyorsunuz ya, işte oyun ikinci kısımdan başlıyor. Bu da diğer sonlara ulaşmayı hızlandıran bir şey. Ama ilk kısımda yapmadığınız yan görevler vs. varsa bunların hepsi 'bir daha tamamlanamaz' şeklinde kategorilendiriliyor. Yani yarım bıraktığınız görevlere tamamen yepyeni bir oyuna başlamadıkça sonsuza dek bay bay.

İlk kısımda 36, ikinci kısımdaysa 35 yan görev var. Bu yan görevler büyük çoğunlukla para ödülü veriyor, bazılarıysa başka türlü sahip olamayacağınız silahlar kazandırıyor. Özellikle de yüksek para ödüllü olanları ve silah verenleri kesinlikle kaçırmayın diye not düşmek istiyorum. Ama bu yan görevlerin çoğu sizi tam anlamıyla köle olarak kullanıyor. A şehrinden B şehrine koş, B'den aldığın malı C'ye götür, bilmemkaç tane malzeme toplamak için D zindanına git, yeterince toplayamadın mı, D zindanını bir daha oyna, malzemeleri



B'ye götür, A şehrine gidip ödülünü al gibi yan görevler bazen adamı delirtiyor. Uyarımı yaptım, içim rahat.

"Puhah adamım, hızlı seyahat diye bir şey duymadın mı?" diye gülen biri var arkada. Evet, evet, sen! Biz de biliyoruz herhalde hızlı seyahat kullanmayı. Ama *NieR*'de bu imkân oyunun ikinci yarısına kadar mevcut değil ve var olan hali de yine yetersiz kalıyor. Yani bolca grind, bolca tabanlara (ve bazen yaban domuzlarına) talim.

NieR Replicant, bu nasıl hayal gücü diyeceğiniz karakterler, mekânlar ve detaylarla dolu. Mesela maskeli insanların yaşadığı (maskeyi çıkarmak yasak) ve kurallarla yönetilen çöl şehri Facade'yi ilk gördüğümde acayip şaşırdım ben. Şehirde en son 124 bin kural vardı ve bunların tümüne de uymak zorunlu. Karakterler oldukça başarılı seslendirilmiş ve bu da atmosferi çok güzelleştiriyor. Hele Grimoire Weiss var ya, off off diyorum. Ben İngilizce oynadım, size de en az bir turu mutlaka böyle oynamanızı önereceğim.

Her telden çalmak serbest

NieR'i tek bir türe sıkıştırmak zor ama biz yine de aksiyon-RYO ve kombo tabanlı hack'n'slash diyelim. Ana hikâye bolca

NieR ne, NieR Gestalt ne, NieR Replicant ne?

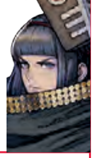
NieR dediğimiz oyun, piyasaya ilk olarak sürüldüğü yer olan Japonya'da PS3 için NieR Replicant, Xbox 360 için ise NieR Gestalt adıyla yayınlanmış. Replicant'ta hikâye abi - kız kardeş şeklindeyken, Gestalt'ta ise baba - kız şeklinde, yani tek değişiklik isimle sınırlı değil.

Ama oyun Japonya dışında yayınlandığında ismindeki ekleri atmışlar, NieR demişler ve Gestalt'ı temel almışlar. Yani o oyunda baba rolündeyiz. Nier Replicant ver.1.22474487139... ise adından anlayacağınız üzere Japon PS3 versiyonun yenilenmiş hali ve burada abi rolündeyiz (ki bence böylesi daha güzel).



Daha yapacak çok şeyimiz, ortaya çıkaracak çok sırrımız var.









O kadar suluyoruz, yine de kağnı hızıyla büyüyor mendeburlar.



shade ve boss kesmek (bazıları bullet hell oyunlarından fırlamış gibi) ve bunu yapmak için oradan oraya gitmekle geçiyor. Ama bir bakıyorsunuz, kuşbakışı açıdan kutuların yerini ayarlama bulmacası çözüyorsunuz, sonra tarlaya tohum ekip hasat etmek için büyümesini bekliyorsunuz, oltanızı kapıp balık tutuyorsunuz, bir anda oyun bir metin tabanlı macera oyununa dönüşüyor ve ekranda on dakika boyunca düz yazı okuyup soru cevaplıyorsunuz, 2D platformculuk oynuyorsunuz, kargoculuk yapıyorsunuz vs vs. Tür kondurması zor vallahi.

Oyunun Keiichi Okabe imzalı müzikleri i-na-nıl-maz güzel. Hatta müzikler oyuna dair en güzel şeylerin başında geliyor... Çöle girince çalmaya başlayan o enstrümantal parça, bazı şehirlerdeki vokalli müzikler, savaşların temposuna uygun melodiler derken hiçbir falsosu yok müziklerin. Ben hastası oldum, siz de oluverin bir zahmet.

Ancak %100'lemeyi seven, başarımlara bayılan oyuncular için başta da söylediğim sıkıntılar insanın gözünü biraz fazla korkutuyor çünkü oyunda cidden acayip grind var. Örneğin bir çiçek görevi (ve başarımı) var, yemin ediyorum düşman başına. Hızlansın diye bilgisayarın saatini falan ileri almak gerekiyor, o zaman bile saatlerinizi yiyecek bir görev/başarım bu. Ben de şikâyet falan ediyorum ama, aynı yerleri onlarca kez oynamaya da devam ediyorum, huyum kurusun.



Hani master race idik (ühü)

Oyunu PC'de oynayan sevgili Romalı kardeşlerim. Yer yer acınızı paylaşıyorum, ama Square Enix işte, ne yaparsınız. En azından *NieR Automata* gibi aşırı sorunlu değil. Tamam, fare imlecini ekranda gizlemek gibi basitçe bir şeyi bile unutmuşlar. Zırt pırt imleci ekranın köşelerine saklamak hiç de zevkli bir şey değil ama herhalde çözerler o sorunu. Ama bazı yerlerdeki feci fps düşüşlerini ne yapacağız bilemiyorum. Oyun sırasında gamepad açar veya değiştirirseniz zaten net biçimde görülüyor bu düşüşler, ama onca düşmanla savaşırken akan oyun, bir kum nehrinin yanında bir anda sürünmeye başlayabiliyor. Bu fps düşüşleri genelde 5-6 saniye sürüyor ama hoş değil. Çöz bunları Square!

Belki yazı boyunca oyunu *NieR Automata*'yla kıyaslamamı beklediniz ama teorik olarak *Automata*'dan 7 yıl önce çıkmış bir oyunu anlatırken "*Automata*'da böyle, *Replicant*'ta böyle" demek pek içimden gelmedi. Ama mantıken eğer iki oyunu da henüz oynamadıysanız önce *Replicant*'ı, sonra *Automata*'yı oynamak çok daha mantıklı olacak, bunu da yazın bir kenara.

Efendim? Yerim mi bitti? Hemen toparlıyorum. Böyle kült bir oyunu PC'de tecrübe edebilmek gerçekten güzel; yani sırf şu hikâyeyi yaşamak, prodüksiyon kalitesini görmek, müthiş bir hayal gücüyle tanışmak için bile oynanması gerekir bence. Ama şu birkaç sorunu giderecek bir yama beklemekte de fayda var, hem belki o arada indirime de girer.

Eagle Egg mi? Yazıyı yazdıktan tam 36 dakika sonra bir tane buldum. Kaldı 3!

+

- **Böyle müzik olmaz olsun, aklımdan çıkmıyor**
- **Oyundaki her türlü tasarım ciddi anlamda çok iyi**
- **Kaine ve Emil'in geri plan hikâyeleri nefis**
- **Aksiyonları eğlenceli**
- **Çok fazla yapacak şey var**
- **Tekrarlanabilirliği çok yüksek**
- **Her adımı Steam'de durum bildirimi olarak paylaşması harika**

−

- **Ekranda fare imlecinin işi ne arkadaşım?**
- **Bazı fps düşüşleri can sıkıcı, bir yama istiyor**
- **Zamanın yarısı sağa sola koşturmakla geçiyor**

8



Son Karar

Oyunun çoğu kısmı 10 üzerinden 10, ama aksayan kısımları da 10 üzerinden 6. 8 verelim, bu iş huzur içinde çözülsün.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM/DAĞITIM:** Square Enix | **DİJİTAL İNDİRME:** 369 TL (Steam), 400 TL (PSN, XBL)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** nier.fandom.com

EVIL GENIUS 2: WORLD DOMINATION

Kötü olmak biraz daha eğlenceli olabilirdi

MUSTAFA MUTLU ŞENAY

İtiraf edelim, hepimiz hayatımızın bir yerlerinde kurnaz planlarla dünyayı ele geçirmenin, çılgın bilim adamlarımızın icatlarıyla insanlığı dumur etmenin hayalini kurduk (kurmadık mı?). İçimizdeki kötülükten kaynaklı değil tabii ama çocukluğumuzdaki çizgi filmlerden başlayarak sayısız yapımda bir sürü sempatik ve süper zeki kötü adama maruz kalınca insan özeniyor ister istemez.

Neyse ki bu dürtü, toplumsal düzen, ahlak ve çok bilinmeyenli denklemler derken çoğunluğun okul diye adlandırdığı marangoz atölyelerinde tıraşlanıyor ve barış içinde yaşamaya devam ediyoruz. Ha yok hâlâ ben bu yola baş koydum, yakıcam bu dünyayı diyorsanız, sizi *Evil Genius 2*'ye alalım.



Bir yerlerden tanıdık geliyor ama...

Söylemeyeyim diyordum ama söyleyeceğim, bu oyunda çok fena bir *Despicable Me* havası var yahu. Gerçi serinin ilk oyunu söz konusu animasyondan daha eski, dolayısıyla bu esinlenme tam ters yönlü olabilir ama anlatmak istediğim nokta şu; müziklerden karakterlere, minyonlardan renk paletine her yerden o "absürt kötülük" havası sızıyor ki oyunun en güçlü olduğu nokta da bu atmosferi hissettirebilmesi zaten.

Okyanusun ortasındaki "terk edilmiş" adanızda başladığınız macerada ilk iş olarak gizli üssünüzü kurmanız ve çok belli etmeden dünya üzerindeki etkinizi arttırmanız gerekiyor. İşin üs kurma kısmı fazlasıyla eğlenceli. Kasayı nereye doğru genişletsem, hapishane nerede daha güvenli olur, kışla şöyle ortada iyi, cephanelik çıkışa yakın olsun, akademiye yer kalmamış derken bir sürü oda tipini, sınırlı alanınızı optimum şekilde kullanarak yerleştirmeli ve içlerini gerekli ekipmanla doldurmalısınız. Bu konuda inşaat modunun hakkını vermek gerek, oyuncuyu hiç yormayan güzel bir sistem kurmuşlar.

S.H.I.E.L.D. yok, H.A.M.M.E.R. verelim?

Tabii iş odaları yerleştirmekle bitmiyor; oyun boyunca araştırmaları sürdürmeleri için bilim adamları, her şeyin tıkırında çalışması için teknisyenler, davetsiz misafirleri uzaklaştırmak için muhafızlar eğitmeniz gerek. Dünya sahnesinde yayılıp güçlendikçe doğal olarak çeşitli savunma organizasyonlarının da dikkatini çekiyorsunuz ve çeşit çeşit ajan ve asker peşinize düşüyor.

Maalesef oyunun tadını kaçıran ilk nokta da burada; evet koridorlarınızı yaratıcı tuzaklarla doldurmak, muhafızları nöbete dikmek, hele hele kırmızı alarm verip o kriz havasını izlemek oldukça güzel detaylar ancak kısa sürede geleni gideni takip etmek sıkıcı hale geliyor.

Sen mobil oyun değilsin kendine gel!

Asıl sorun ise Dünya Sahnesi kısmında; farklı kıta ve bölgelere kurduğunuz suç şebekeleriyle hem üssünüz için gerekli maddi desteği sağladığınız, hem de ana hikâye için gerekli operasyonları gerçekleştirdiğiniz bu bölüm fikren kulağa güzel gelse de, maalesef ilk 1-2 saatin sonunda tamamen kendisini tekrar eden ve daha da kötüsü, can sıkan bir yüke dönüşüyor. Öyle ki 30 dakika süren görevler, sürekli panik seviyelerini dengede tutmak derken bir noktadan sonra sıradan bir mobil oyun oynuyor gibi hissettim.

Oynanış kısmında yapılan kötü tercihler maalesef 4-5 saat içinde oldukça güzel tasarlanmış atmosferin de neşesini kaçırıp sizi aynı şeyleri yaptığınız sıkıcı bir döngüye sokuyor. Eğlenceli yan hikâyeler ve karakterlerle bu tekrar hissi kırılmaya çalışılsa da yeterli olmamış.



+

- Atmosfer şahane
- Müzikler
- İnşaat modu hiç yormuyor
- Üs kurmak eğlenceli

−

- Oynanış inanılmaz kısır kalmış
- Dünya Sahnesi kısmı tamamen çile

6



Son Karar

İlk 4-5 saatin sonunda cazibesini kaybediyor.

TÜR: Strateji | **YAPIM/DAĞITIM:** Rebellion | **DİJİTAL İNDİRME:** 61 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-163-eg2



İşte bu şerefs... öhöm... sayın abim... o keskin nişancı tüfeğiyle canınıza ot tıkayacak.

RED RONIN

Gülümseyin, kesiyorum!

M. İHSAN TATARİ

Kill Bill, *Katana Zero* ve *Sokoban*'ın çocuğu olsa nasıl bir şeye benzerdi diye merak ettiniz mi hiç? Valla ben de etmemiştim. Ama nereden estiyse Brezilyalı bir yapımcı tam da böyle bir karışıma imza atmış. Şaşırtıcı bir şekilde de ortaya bir hilkat garibesi değil, hoşça vakit geçirten bir sıra tabanlı aksiyon-bulmaca oyunu çıkmış.

Kill La Bill

Red Ronin yakın bir gelecekte, siberpunk öğeleri içeren bir şehirde geçiyor. Red kod adlı samuray kızımız para karşılığında türlü işler yapan bir yeraltı örgütünün mensubudur. Ama bir operasyon sırasında işler sarpa sarar ve ekibin geri kalanı onu kaderine terk ederek oradan sıvışır. Yakalanan Red türlü türlü işkenceden geçirilir ama ekip arkadaşlarının yerini bir türlü söylemez. Ancak bunu sadakatinden değil, intikam hırsından yapar. Çünkü ona ihanet eden eski dostlarını tek tek öldürmeye karar vermiştir bir kere.

Red Ronin aslında çok basit bir yapıya sahip. Her bölümde karşımıza içinde çeşitli düşmanlar bulunan odalar çıkıyor. Samurayımız sadece dört ana yönde hareket edebiliyor ve bir tuşa bastığımızda bir duvarla veya engelle karşılaşana dek o tarafa doğru kayarak ilerliyor. Bu esnada da yoluna çıkan herkesi kılıçtan geçiriyor. Amacımız her odadaki bütün düşmanları öldürüp çıkışa ulaşmak. Ama bu fikri öyle güzel işliyor, öyle güzel eklentilerle durmadan geliştiriyor ki aslında bir bulmaca oyunu oynadığınızı falan tamamen unutup kendinizi aksiyona kaptırıveriyorsunuz.



Önce yeni düşman çeşitleri çıkıyor karşımıza. Bir seferde üç kare ilerleyenler, öldürebilmek için iki kez vurmamız gereken insan azmanları... Sonra kazıklar ve lazer silahları gibi tehlikeler ekleniyor oyuna. Tabii bizim elimiz de suşi toplamıyor. Isaac adındaki küçük robotumuz sayesinde düşmanları bir turluğuna dondurabiliyor, taktiksel görüş yeteneğimizle ne tarafa gideceklerini önceden görebiliyor veya yön değiştirme kabiliyetimiz sayesinde dümdüz ilerlemektense başka tarafa sapabiliyoruz.

Katanam şekil, önümden çekil

Oyun sıra tabanlı olmasına rağmen ilerleyen bölümlerde keskin nişancılar, odayı boydan boya tarayan lazerler gibi unsurların işin içine eklenmesiyle çok hızlı hareket etmemiz gerekebiliyor. Hatta bir de boss savaşları var ve her biri gerçekten de zekice tasarlanmış.

İşin güzel tarafı bulmacaların tek bir çözümünün olmaması. Ama son bölümlere doğru bu esneklik bozuluyor ve tam olarak yapımcının belirlediği yolu izlemek zorunda kalıyorsunuz ne yazık ki. Bir de üçüncü boss var tabii. Keskin nişancı tüfeğiyle ateş eden bu eleman sıra tabanlı oyun kurallarına uymuyor; gerçek zamanlı olarak hareket ediyor. Kendisi hem zor hem de sinir bozucu bir düşman.

Red Ronin'in beni üzen bir diğer yanı da hikâyenin "devam edecek" tadında bitmesiydi. Anlaşılan birkaç bölümlük bir serinin ilk oyunu kendisi. Ama mağaza sayfasında böyle bir ibare yoktu. Bu da biraz kandırılmışlık tadı bırakıyor damakta. Yine de tek kişinin elinden çıkan bir yapım için 10 saate yakın oynanış süresi ve durmadan değişen mekanikleriyle eğlenceli bir deneyimdi.

Sokoban

İncelemeyi yazarken merak ettim, Sokoban'ın kelime anlamını araştırdım. Nereden esti diye sormayın. Manyak işte... Kendimi bildim bileli dijital ortamlarda dolaşıp durur bir oyun. Aslında basittir. Bir depoda kutuları ittirip yerlerine yerleştirmeye çalışırız. Ama nedense her seferinde de tıkanır kalır, hatta kendini köşeye sıkıştırır insan. Neyse efendim, bunca yıldır bilip oynamama rağmen adının nereden geldiğini hiç merak etmemiştim. Meğersem asıl yazılışı "Sōko-ban" imiş. Anlamıysa warehouse-man. Yani bildiğiniz depocu... Gitti bütün karizma!

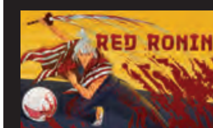
+

- Akıcı ve hızlı kontroller
- Zekice bulmacalar
- Boss savaşları
- Eğlenceli oynanış

−

- Klişe hikâye
- Havada kalan son
- Sıra tabanlı kuralını bozan düşmanlar
- Son bölümlerin tek çözümü var

7+



Son Karar

Katana Zero sevdiyseniz, farklı yapısına rağmen muhtemelen Red Ronin'i de seveceksiniz.

TÜR: Bulmaca | **YAPIM:** Thiago Oliveira | **DAĞITIM:** Wired Dreams Studio | **DİJİTAL İNDİRME:** 15,50 TL (Steam)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-163-ronin

MONSTER HUNTER RISE



EREN ERYÜREKLİ

BİRAZ DA BİZ CANAVARLARIN TEPESİNE BİNELİM

Buralardan yazılarımı veya sosyal medya paylaşımlarımı takip edenlerin bileceği gibi ülkedeki en utanmaz arlanmaz *Monster Hunter* hayranlarından biriyim. Toplantılarda Serpil'i delirttiğim yetmiyormuş gibi konu hakkında aşırı doğru çıkan da bir kehanet yapmıştım zamanında: "Bir gün herkes *Monster Hunter* oynayacak" *MH: World* ve muazzam ek paketi *Iceborne* sağ olsun bu öngörüm çıkmıştı ve artık kendisi Capcom tarihinde en çok satan oyun oldu. Peki hazır dünyanın gözü üzerindeyken sevgili Capcom ne yaptı dersiniz? Seriyi en başarılı olduğu el konsolu dönemine geri götürmeyi seçti ve yeni oyun *Rise* şimdilik sadece Switch için çıktı, PC içinse seneye bu aralar çıkacak.

Vallahi benim oyun hakkında duygularım karışık değerli okur zira *Rise*'ın sevdiğim çok yönü olmasına karşın sevmediğim özellikleri de var. Sevdiklerimden başlayacağım.



UÇTU, UÇTU! (GÜZEL BULUTSUZLUK ÖZLEMİ ALBÜMÜDÜR)

Zamanında *Freedom Wars* diye sadece Vita'ya çıkan ve mekaniksel olarak hiç de fena olmayan bir *Monster Hunter* klonu vardı. O oyunda bir çeşit kancayla ilerliyor, yaratıkların üzerine atlayabiliyor ve çeşitli özel hareketler yapabiliyordunuz. Üstelik bu oyun *Monster Hunter 4 Ultimate*'ten 1 yıl evvel çıkmıştı, yıllar geçti *God Eater 3*'te bu sefer kancayı gördük ve nihayet *Rise* şu adı batasıca kancayı (*World*'deki Clutch Claw denemesini saymıyorum) getirdi koydu Wirebugs ismiyle oyuna.

Rise'ın en büyük yeniliği olan Wirebugs hem ortamda seyahat etmek hem de canavarlara karşı bir avantaj olarak karşımıza çıkıyor. Mekânlar ne World'deki kadar karman çorman ne de eskilerdeki kadar dümdüz, tam ortasını bulup göze hoş gelecek şekilde tasarlamışlar ve bu yüzden nereye gideceğinizi falan gayet net görüp



kancanızla oraya gidebiliyorsunuz. Switch'e geçerken ister istemez grafik düşmesi yaşanmışsa da RE Engine'in nimetlerinden sonuna kadar faydalanıp yine de kaliteli bir görsellik sunabilmişler ve detay azalmasının mekânları çok daha kullanışlı kıldığı aşikâr. Hani evet *World*'ün gerçekçi ve detaylı grafiklerini tercih ederim ama *Rise*'ın da özellikle sanat yönetiminde borusunu öttürdüğü bir gerçek.

İşte bu Wirebugs kaardeşlerimizi kullanıp çeşitli özel hareketler de yapabiliyoruz ki bunlara Switch Skills deniyor. Önceki oyunlardan gelen 14 çeşit silahımızın (yahu yenilerini ekleyin artık şunun) türlü çeşitli özelliği oluyor bu sayede ve hepsinin hareket şemalarına eklemeler de mevcut. Özellikle eski oyunlarda pek yüz vermediğim nam-ı diğer katana Longsword burada öyle bir buff'lanmış ki elimden bırakasım gelmedi. Hem hareketler çok daha akıcı hem de verdiği hasar yükselmiş silahın. Hakeza herhalde en son *Monster Hunter 3*'te kullanıp "bu ne lan?" diye kenara attığım Hunting Horn da tamamen elden geçerek cazip bir silaha dönüşmüş, resmen hem mani düzüp hem savaşıyorsunuz, şiir gibi silah olmuş. Ve bence oyunun en büyük geri dönüşü de Gunlance ve Dual Blades'den gelmiş. Roket gibi kullanılabilen Gunlance fikrini kim bulduysa alnında öpüyorum, aşırı makbule geçmiş ve Dual Blades'e de kim Naruto'nun 81 tane modunu koyduysa onu da kutluyorum zira iyi bir stamina ve kritik hasar buildiyle bu silahla solo kesemeyeceğiniz hiçbir hayvan yok.

Monster Hunter: Generations oynayanlarınıza aslında bu özel hareketler hiç yabancı değil, zira orada da silahların dörder beşer tane modu vardı seçebildiğimiz ve buna göre farklı hareketler kazanıyorlardı. Switch Skill'ler bunun biraz modifiye edilmiş hali ve dövüş esnasında bu hareketleri oturttuğunuzda gerçekten sağlam hasar veriyorlar. Darbe alıp uçtuğunuzda ZR+B ile yaptığınız kaçış hareketiyse dövüşten zırt pırt kopmadan akıcı bir dövüş imkânı sunuyor.

CANAVARIN GÖZYAŞLARI

Fakaaat şöyle bir durum var. Bizim edindiğimiz bunca buff'a, kazandığımız onca avantaja rağmen garibim canavarlara pek bir iltimas geçilmemiş, kurbanlık koyun gibi eski halleriyle gelip resmen elimize düşmüşler. Misal Rajang'ı ele alalım, PSP'deki *Freedom Unite* oyunundaki baş belamdı kendisi ve aylarca geçememiştim. Karşıma ne zaman gelse zorlandığım, küfrettiren bir abi kendisi. Bu arkadaş *Rise*'a da bir iki ufak eklentiyle aynen eklenmiş ama hızı pek değişmediği için hareketlerinden o kadar kolay kaçılıyor, yeni Switch Skill'lerle o kadar kolay yere yıkılıyor ki karşısına gelen 4 kişilik bir ekipten resmen meydan dayağı yiyerek karizmayı fena çizdiriyor.

Bunu geçtim soğuk ve sıcak iklimlerde stamina düşüşünü bir süreliğine durduran Hot ve Cold Drink'ler de oyundan uçurulmuş. Maden toplama tek tıka inerken, artık yaratığın yakalanacak seviyeye geldiğini de altındaki sembolden görebiliyoruz. Oyuna eklenen iki yeni yardımcı hayvansa onca yıldır Palicocukların yapamadığını yapıp baykuş olan haritada anında canavarları bulurken Palamute isimli yeni köpeğimiz hem savaşa müdahil olup hem de bizi hızla sırtında taşıyabiliyor.

Oyunun ilk dönemki hayatta kalma mekaniklerinin *World*'le azaltıldığını görmüştük, özellikle yaratığı bulan böcekler onları arama kısmını bir hayli kısaltırken dövüş esnasında çadıra gidip erzak tedarik ede-

POZİTİF BİR TOPLULUK

Monster Hunter oyunları özünde yardımlaşmalı şekilde oynandığından sebep rekabete dayalı oyunlar değiller ve bu da oyuncular arasında daha sıcak ve samimi bir ortam oluşturuyor. Sosyal medya gruplarında yeni avcılara tavsiyeler verenler, geçemediği görevde yardım teklif edenler rahatlıkla bulunuyor ve genelde ortama pozitif bir hava hâkim. Bu hava *Rise*'ın gelişiyle farklı boyutlar da kazandı. Oyundaki Palico ve Palamute'larını kaybettiği kedi ve köpeğine benzetip onların anısını dijital ortamda yaşatan pek çok oyuncu gördüm. Veya kemoterapi tedavisine Switch'ini götürüp hayır duası isteyen dost avcılara moral destek had safhadaydı. Bu tür online gruplarda toksik hale gelmeyen nadir oyunlardandır *Monster Hunter* ve *Rise* da serinin pozitif mirasını gururla taşımaya devam ediyor





¨Hışş gençler bi' yaramazlık yok değil mi?



UPDATE 2.0 VE GELECEK NELER VAAT EDİYOR

Ben yazıyı yazarken gelen ilk büyük güncelleme oyuna yeni yaratıkların haricinde bazı çok istenen özellikleri de getirdi. Bunlardan en mühimi kim kime dum duma geçen Rampage'lerde olayını tam anlayamadığımız Apex canavarların normal görevlere de gelmesi oldu. Layered zırhlarla karakterimizi istediğimiz gibi özelleştirebilirken yeni eklenen 3 Elder Dragon da işin tuzu biberi oldu. Mayıs sonu gelecek güncelleme yine yeni hayvanatları eklerken hikâyenin esas sonunu da görmemize imkân tanıyacakmış. Bu yıl böyle geçecekken esas gümbürtünün önümüzdeki yıl kopacağı söyleniyor. 2022'nin ilk aylarında gelmesi planlanan *Iceborne* benzeri ek paket 5 yeni bölge, sürüyle yeni canavar, yeni zorluk seviyesi ve yeni oyun mekanikleriyle birlikte gelecekmiş. Gelsin bakarız tabii ki, *Monster Hunter* canımız ciğerimiz.



bilmek hazırlık kısmının önemini ve stratejisini azaltmıştı. Şimdiyse hem löp diye yaratık haritada belli hem de çadır işi kolaylaştırılmış. Yani ortalama bir oyun seansı haritaya gir, köpek sırtında yaratığa koştur, kes ve çıka dönmüş. Hani oyunun eski hantallıklarının gitmesine sevinmekle beraber işin avcılıktan çıkıp sadece seri boss kesme moduna girmesi biraz can sıkıcı. E yaratıklara da bize verdiğin gücü vermemişsin, ben havada kırk takla ata ata dövüyorum, garibim daha yeni dönüp de görüyor beni.

Hele hele yeni eklenen Tetranadon tam bir kum torbası işlevi görüyor, fragmanlarda oldukça ürkütücü duran Goss Harag da yalnızca gelişmiş bir Arzuros'muş misal. Aknosom ve Somnacath etkisiz elemanlarken bir tek Almudron ve Rakna-Kadaki insanı şaşırtan ve zorlayan vuruşlara sahip, Bishaten ise yeni Kecha Wecha olarak eğlenceli bir dövüş sunuyor en azından. Hal böyle olunca da gözü kapalı geçebiliyorsunuz oyunun solo kısmını oluşturan Village Quest'leri. Hadi orası ısınma yeri desek (ki eski oyunlarda solo görevler hiç bu kadar rahat değildi) olayın gerisi online da oynanabilen Gathering Hub görevlerine kalıyor. Şunu açık söyleyeyim, elindeki silahı doğru kullanmayı bilen bir ekibe karşı canavarların hiç şansı yok, çünkü hem 4 kişi hem 4 hayvan dalınıyor kendisine, yetmiyor yeni eklenen Wyvern Riding mekaniği sayesinde bir oyuncu başka bir canavarın üstüne binip azımsanmayacak hasarlar verebiliyor. Ortalarda bu kadar çok gözyaşı bulmamız tesadüf değil yani.

Şu da var ki bu çok oyunculu, kedili köpekli manzara bir görsel keşmekeşe de yol açıyor, önceki oyunlardan daha cafcaflı silah



efektleri, uçan kaçan karakterler ve kamera hep birlikte bazen neyin ne olduğunu seçemediğiniz durumlarda bırakabiliyor sizi. Ha tabii biraz daha zorlaşsın isterseniz düşük seviye zırh ve silahla girme şansınız da var hep ama üstte belirttiğim özellikle artan mobilitemiz savaşların gerilimden çok şey götürmüş, bu da bir gerçek.

GELİYORLAR EFENDİM DURDURAMIYORUZ

Monster Hunter: Rise'ın dövüşleri eğlenceli demiştim, özellikle silahlara getirilen iyileştirmeler pek çok farklı stilde oynamamıza olanak sunmuş. İşin zırh kısmıysa biraz daha alengirli. Öncelikle yeni menü tasarımları karmakarışık zırh kısmını adam etmiş, bu konuda haklarını yiyemem, hangi parça ne yeteneği veriyor ne kadar defans sağlıyor hepsi çok temiz bir şekilde görülebiliyor. Eskiye nazaran set zırhlar yapmak daha kolay çünkü savaş ödülleri daha bir bol keseden verili-







Köyün içinde artislik yaparken.

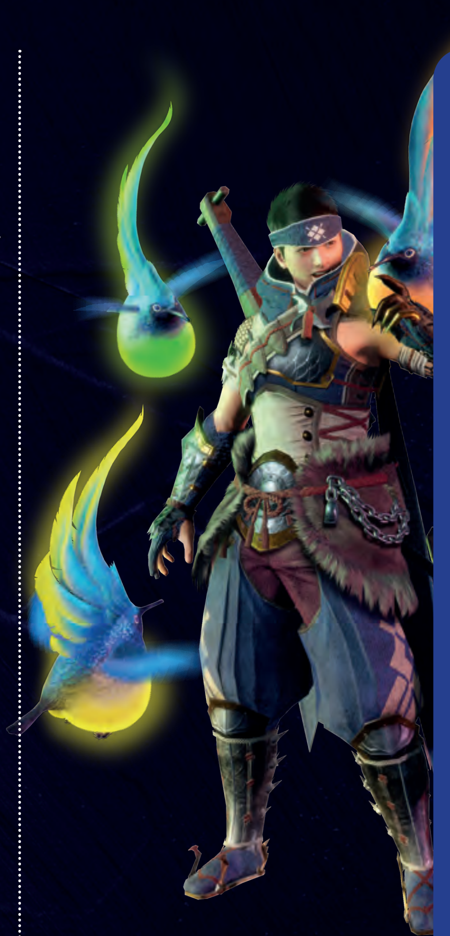
yor. Ha ama yer yer bir parça için aynı hayvanı 368 kere kesmek zorunda da kalabiliyorsunuz ama artık çok nadiren oluyor bu iş.

Fark etmiş olabileceğiniz üzere oyunun hikâyesinden bahsetmedim henüz, çünkü yok. Kamura Köyü'ndeyiz bu sefer ve eskiden yaşanmış yaratıkların sürü halinde saldırdığı Rampage olayı yeniden yaşanmaktadır, işin arkasında da Magnamalo diye başka bir canavar olduğu tespit edilir, onu keseriz kredi akar. Ben şok tabii, yani hiçbir *Monster Hunter*'da bu kadar özensiz ve bas geç tarzı bir öykü kısmı görmemiştim. Kısalığını geçtim, aynı kafa *MH4 Ultimate* de vardı ama hem öykü hem karakterler çok daha iyi işlenmişti onda. Tabii olayın burada bitmediği, işin arkasında başka iş olduğu belli oluyor ve hop online görevlere atıyor oyun sizi. Yani ilerlemek için ya oyunu online oynayacaksınız ya da bolca grind yapıp solo takılacaksınız yine.

Buradaki en önemli sıkıntıysa Rampage görevleri. Bu özel görevler eskinin dev boss savaşı görevlerinin bir kule savunması moduna sokulmuş hali gibi. Savaş alanında çeşitli bina kurma yerleri var ve siz bunları yapıp kontrol ederek sürüyle gelen canavarları yenmeye çalışıyorsunuz. Fikir olarak eğlenceli dursa da uygulamada burası da tam bir çorba. Bir kere hayvanların sizin savunduğunuz silaha tek vuruşlarıyla sağa sola uçuyorsunuz, geri gelmesi bir mesele olmasa da doğru dürüst durup ateş edemiyorsunuz çoğunlukla. Tek başına bu Rampage görevlerini geçmek oldukça uğraştırıcı ve yorucu bir iş, toplu haldeyse daha rahat. Ama işte ortamın çok karışmasından sebep ben hedefimi belirleyip dövmeye gidesiye kadar zaten birilerin onun hakkından gelmiş oluyor veya birisi tek bir kuleden her tarafı halledebiliyor diğerleri yerde meydan dayağı yerken, karmakarışık bir şey yani. Şahsen zorunlu görev olanlar dışında hiç girmedim bu Rampage'lere sizin de çok seveceğinizi sanmıyorum. Online görevlerin sonunda da hikâyenin arkası yarın şeklinde bitmesiyse başka bir hayal kırıklığı oldu benim için, onun detayını da buralarda bir kutudan okuyabilirsiniz.

YENİ UFUKLAR

Capcom'un *Rise*'la yaptığı atılımı anlıyorum, oyuna yeni bir soluk getirmek istemişler ve çoğunlukla da bunu başarmışlar. Ama işte eski ter döktüren savaşların yerinde de yeller esiyor, arada kaldım yani. Yaratık çeşitliliğinin vanilla halindeki *World*'den fazla olmasıysa züğürt tesellisi. Ha ama bu durumlar oyunun çok çok kaliteli bir aksiyon/RYO olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Hatta Switch gibi limitasyonları belli bir konsolda bu kadar kısa yükleme süreleriyle falan onca kalabalığı nasıl yarattıkları da beni şoke eden konulardan. Ama galiba eski sistemlerle bir yere kadar gelindi ve *World*'le toplanan geniş kitleler kaybedilmek istenmediğinden biraz daha kolaylaştırıldı oyun diye düşünüyorum. Çünkü eski niş zamanlarında değil artık *Monster Hunter* markası, aksine firmanın amiral gemisi. Bunun getirisi de çekirdek kitleyi biraz üzüp yeni gelenlere yer açmak şeklinde olmuş. Ben tabii ki her yeni ekleme geldiğinde ayıla bayıla oynarım ama *Rise* faslının geçip bir sonraki ana oyunun geleceği vakti iple çektiğimi de gizleyecek değilim.





+

- Efsane aksiyon hissi katlanarak geri dönmüş
- Yaratıklar yine muhteşem
- Mekânlar World'den çok daha iyi
- Wirebugs oyunun havasını epey değiştirmiş
- Switch'te sorunsuz, yavaşlamayan performans
- Buna rağmen hayli iyi grafikler
- Müzikler coşkuyu veriyor
- Kamura Köyü'nün yaşıyor hissi çok iyi
- Palamute yardımcılar gayet güzel bir eklenti
- Hazırlık kısmı hızlandırılmış
- Daha anlaşılır silah ve zırh menüleri
- Yeni gelenler için öğrenme eğrisi kısaltılmış
- Switch Skill yetenekleri göze çok hoş geliyor
- Silahların tasarımları bu sefer daha iyi
- Fotoğrafçılık modu kendi içinde bir mini oyun gibi

−

- Wirebugs mekanikleri yaratıkların gücünü düşürmüş
- Hikâyede ilerlemek için online görev itelemesi
- Rampage amacına ulaşamamış bir mod
- Palamute'ların bazı yerlerde saçmalaması
- Kamera kimi yerlerde güzel saçmalıyor
- Kalabalık savaşlardaki aşırı renk cümbüşü oynanışı zorlaştırmış
- Savaşların eski gerilimi pek yok
- Öykü yarım kalıyor

8



Son Karar

Monster Hunter köklerine dönerken bir adım ileri ve yukarı atmış bu sefer. Sendelediği yerler olsa da burası ona pek yakışmış.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Capcom | **DİJİTAL İNDİRME:** 60 € (Nintendo eShop)
YAŞ SINIRI: 12+ | **DAHASI İÇİN:** monsterhunter.fandom.com

Monster Hunter bir hazırlıklı olma oyunu, bu ufak rehberde ne geldiğine göre nasıl vaziyet alacaksınız kısaca anlatmaya çalıştım.

Avcının Rehberi







➤ Öncelikle köyün yemekçisine gidip özel yapım dangonuzu yemeyi ihmal etmeyin. Bu dangoların da ilerlemenize göre güçlerinin çeşitlendiğini unutmayın ve mütemadiyen yeni kombinasyonları deneyin. En faydalı olanları elemental rezistans sağlayanlar, Defender ve Weakener bonuslarını verenler.

➤ Yemeğinizi yediniz, sıra hangi silahı seçeceğinizde. Oyunda kesici, darbeci ve mühimmat hasarı olmak üzere üç çeşit hasar ve her yaratığın bunlardan en az birine zayıflığı var. Misal ejderimsi bir yaratık kesici hasara zayıfken daha zırhlı höy höy diye gezen canavar kafasına tokmak yemeden devrilmiyor. Elbette hepsinin de en az bir elemente zayıflığı var. Menüdeki Hunter Notes kısmından bunlara mutlaka bakın. İlk kez bir yaratığı öldürdüğünüzde bilgileri açılıyor. Ayrıca yeni bir hayvanda silahınız etkisizse hemen kampa gidip daha uygun bir şeyle değiştirebilirsiniz.

➤ Savaşa girmeden önce muhakkak potion ve high potion'larınızı, zorlanacaksanız diğer sağlık eşyalarını depolayın, canavarı yakalamak istiyorsanız yanınıza tuzak almayı unutmayın.

➤ Yaratıklar bir süre savaştıktan sonra kaçacaklar, köpekle onları takip etmek (ki bu esnada whetstone ile silahınızı bilemeyi unutmayın) bir çözüm olsa da haritadaki 2. ve 3. kamp yerlerini açtıysanız onlara ışınlanıp ulaşmak daha hızlı. Fakat o gizli kamp yerlerini bulmanın kolay olmadığını da belirteyim, onlar için ayrı bir keşif görevine gitmeyi düşünebilirsiniz yeni bir harita açtığınızda.

➤ Mizutsune, Rajang, Rathalos gibi güçlü düşmanların enrage modları var ve bu daha kuduruk hallerine girdiklerinde çıkmaları da biraz vakit alabiliyor. Flash bomb, exhaust elementli saldırılar, bacağa saldırmak ve ses bombaları bu derdinizi kısa sürede çözebilir.

Palico veya Palamute'larınızı mutlaka Argosy ve Meowcenaries görevlerine yollayın, bu sayede hem tek tük kalan ufak eşyalar için savaşmanız gerekmez hem de sağlık malzemesi stokunuz hızla erimez.

Zırh yeteneklerinde, birbiriyle paslaşanları kombine etmeye bakın. Örneğin Expert yeteneği, affinity'i yani kritik atma şansınızı etkiliyor. Critical boost kritik hasarı arttırırken elemental critical da silahınızın verdiği element hasarının kritik yüzdesini arttırıyor ki kritik hasarınız ne kadar yüksekse yaratıkları da o denli hızlı indirebilirsiniz. Bu bahsettiğim kombinasyon Insect Glaive, Dual Blades ve Bow gibi silahlarda çok iyi işliyor çünkü vuruş hızları ve sayıları çok yüksek. Diğer taraftan Greatsword Hammer gibi ağır silahlarda Sheath ve Focus yetenekleri gayet etkililer. Bu kombinasyonda Focus silahlarınızı hızla şarj ederken Sheath silah çıkarma hızınızı arttırırsınız, bunların yanına bir de handicraft eklediniz mi silahlarınızı vurduğunuzda sekmesini de engellemiş olursunuz. Bu ve çok daha fazla yetenek zırh parçalarında kombine edilmek için bekliyor, ileride açılan dekorasyonlarla da bu yeteneklerin puanlarını arttırabilirsiniz.

Oyunda sağda solda bulacağınız endemic helper'ları kullanmayı unutmayın, özellikle silk spider ile tek seferde yaratıkları Wyvern Riding moduna sokmanız ve hızlıca hedef yaratığa bolca hasar vermeniz mümkün.



Oyundaki Wirebugs sayınız standart 2 ve yolda bulabileceğiniz (ki yolda gördüğünüz her power up'ı toplayın) +1'den ibaret ve kullanımı için bir cooldown mevcut. Lakin Wirebug yeteneğini alırsanız bu coldownlar da kısalıyor ve özel hareket yapma sıklığınızı arttırabiliyorsunuz.

Bishaten'in size fırlattığı meyveleri toplayıp siz de ona fırlatırsanız zehir, paralize, yorgunluk gibi çeşitli hasarlar vermeniz mümkün.

Artık Hunting Horn'da notaları çalmanız yeterli boost'ları almanız için, ekstradan ZR'ye basmanıza gerek yok. Fakat ZR+A yaparsanız da uzun ve güzel bir komboya giriyorsunuz, haberiniz olsun.

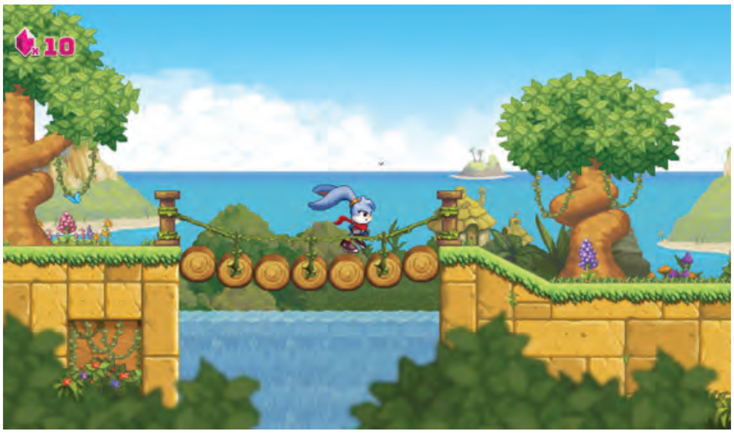
Ara sıra Master Utsushi'yi kontrol edin yeni Switch Skill'ler kazanmak için. Kendisini Gathering Hub'da bulabilirsiniz.

Oyunda sık sık paranız bitecek, Buddy Plaza'daki ağacın tepesindeki baykuşun yuvasından satılacak güzel eşyalar çıkıyor. Ayrıca Argosy'nin nadir eşyalarını da Kamura Point'lerle alıp iyi paraya satabilirsiniz.

Ve klasik Monster Hunter tavsiyesi, oyun yer yer çok göz döndürücü olduğundan yorulduğunuzda mola verin. Unutmayın, sağlıklı avcı başarılı avcıdır. İyi avlar!







Sonic? Sen misin?

KAZE AND THE WILD MASKS

Tavşandan goril çıktı

M. İHSAN TATARİ

Aranızda zor platform oyunlarını seven yerleri kaşınan varsa yaşadınız, aradığınız oyun ayağınıza geldi. Hem de Donkey Kong Country, Rayman Origins, Sonic ve Crash Bandicoot gibi klasiklerin en civcivli yanlarını birleştirerek.

Bir küçüüücük taaavşancık vaaarmış

Oyunumuz antik bir mezara giren ve yanlışlıkla kötü cadı Typhoon'u uyandıran Kaze adlı tavşan hanım kızımızın maceralarını konu alıyor. Cadının uyanmasıyla birlikte Kaze'nin en yakın arkadaşı Hogo bir bileziğin içine hapsoluyor. Bu da yetmezmiş gibi etraf envai çeşit sebze canavarlarıyla doluyor! Çünkü neden olmasın?! Gayet tıraş bir hikâyesi var anlayacağınız. Ama neyse ki oynanış, grafik ve müzik açısından tatmin edici bir yapım var karşımızda. Zaten bizi ilgilendiren kısmı da bu, değil mi?

Kaze görsel tasarımıyla Sonic oyunlarını fena hâlde andırıyor. Ve bu güzel bir şey. Oynanış olarak da Donkey Kong ile Rayman arası mekanikleri var. Dört farklı adada siz deyin lavlı veya karlı, ben diyeyim asitli veya yağmurlu bölümlerde koşturuyor, karşımıza çıkan sebze canavarların kafasına atlıyor, elmasları topluyor ve bölümün sonuna ulaşmaya çalışıyoruz. Bazen Crash gibi kendi etrafımızda dönüp haklıyoruz düşmanları. Bazen de kulaklarımızı helikopter gibi çevirerek kısa süreliğine havada süzülüyoruz. Her bölümde şuraya buraya saklı K, A, Z, E harflerini arıyoruz. İki tane de gizli bonus bölümü var; bunların ikisini de tamamladığınızda nur topu gibi bir zümrütünüz oluyor.

Bölümleri dümdüz bitirebilirsiniz tabii ama eğer bütün harfleri, elmasları ve zümrütleri toplarsanız hem iyi sonu görüyorsunuz hem de ekstralar, başarımlar açılıyor. Bir de bunun üstüne bölümleri hiç yaralanmadan geçmek ve belirli bir sürenin altında bitirmek gibi ekstra görevler de var.

Maskeli Dörtler

Oyunda Kaze'ye farklı yetenekler bahşeden dört tane büyülü maske bulunuyor. Oyunun adı da buradan geliyor zaten. Şahin maskesi uçmamızı, Köpekbalığı su altında yüzebilmemizi, Kaplan ise duvarlara tutunabilmemizi sağlıyor. Tabii bir de Kertenkele var... Bu maskeyi takınca Kaze kontrolümüzden çıkıp otomatik olarak koşmaya başlıyor. Bizse sadece doğru anlarda zıplama ve saldırı tuşlarına basmaktan başka bir şey yapamıyoruz. İşte o bölümlerde oyun platform olmaktan çıkıp ezbere ve süper hızlı reflekslere dayalı bir koşma simülatörüne dönüyor. Hatta ondan sonraki bölümlerde de işin ezber ve refleks kısmı iyice tavan yapıyor. İşte o zaman Kaze'yle aranızdaki ilişki tam bir sevgi-nefret karışımına dönüşüyor. Koşma bölümleri daha az olsaymış keşke diyesim var. Ama bu herkes için geçerli olmayacaktır tabii.

Oyunda dört tane de bölüm sonu canavarı bulunuyor. Bunlarla dövüşmek hem uğraştırıcı hem de eğlenceli. Son boss biraz daha insaflı olabilirmiş belki. Hiç otomatik kayıt olmadan dört farklı biçimiyle savaşmaya çalışmak ve tek vuruşta ölmek zilyonuncu kez nalları dikince pek eğlenceli olmuyor çünkü. Yine de sevdim oyunu. Tavsiye eder miyim? Evet. Biraz sinir harbine, biraz parmak güreşine itirazınız yoksa elbette.





Soğanın cücüğünün intikamı.

Bölüm içinde bölüm

Kaze'de bütün gizli bonus bölümleri bulup hepsini geçmeyi başarır ve tüm zümrütleri toplarsanız her adada ekstradan bir bölüm daha açılıyor. Bu ekstra kısımlar oyunun geri kalanından farklı zorluklar içeriyor. Mesela bir tanesinde yerler görünmez oluyor ve uçurumlar arasında tahmini atlayışlar yapmak zorunda kalıyorsunuz. Başka birinde gökyüzünden aşağı serbest düşüş yaparak inerken ölmemeye çalışıyorsunuz gibi gibi.

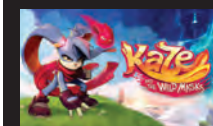
+

- 90'lar havası
- Eğlenceli oynanış
- Hoş grafikler

−

- Bazı bölümler fazla ezbere dayalı
- Son boss biraz can sıkıyor

7



Son Karar

Belki yeni bir şey sunmuyor ama klasiklerin en iyi yanlarını güzel harmanlıyor.

TÜR: Platform | **YAPIM:** PixelHive | **DAĞITIM:** Sodesco | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam), 69 TL (XBL), 219 TL (PSN), 30 $ (Nintendo eShop)
YAŞ SINIRI: 7+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-163-kaze

LOST WORDS: BEYOND THE PAGE

Bir terapi çeşidi olarak oyun...

GÜLHİS CANPOLAT

Lost Words: Beyond the Page uzun süredir istek listemdeydi. Çıkmadan çok önce gözüme kestirmişim ama o süreç içerisinde tam olarak nedir ne değildir, unutmuşum doğal olarak. Aklımda bulmaca oyunu olarak kalmış, çok da yanlış bir tanımlama da olmaz gerçi ama çok daha başka şekillerde tanımlamak lazım *Lost Words: Beyond the Page*'i. Çünkü bulmaca oyunu demek biraz oynanışına bol, hikâyesine dar geliyor.

Hikâyenin gerçek dünyada geçen tarafında, küçük bir kızın günlüğüne yazışını takip ediyoruz. Yazar olmak istediğinden, ailesinden ve en çok da büyükannesiyle geçirdiği eğlenceli zamanlardan bahsediyor.

Estoria adında bir ülkede, büyülü ateşböcekleri tarafından küçük kasabasının koruyucusu olarak seçilmiş bir genç kız tasarlıyoruz birlikte. Minnoş bir hikâye olacak herhalde diyor insan. Eğlenmeye hazırlanıyorsunuz.

Yüreğinizin burkulması çok zaman almıyor.

ŞİRİN OLMALIYDIN!!!

Lost Words: Beyond the Page, sevdiğiniz birisini kaybetmeyi ve bu kayıpla başa çıkmaya çalışmayı bir çocuğun gözünden ele alıyor. Izzy'nin üzüntüsü, elinden bir şey gelmediği gerçeğiyle başa çıkmaya çalışması öyle iyi anlatılmış ki gerçekten boğazıma bir yumru oturdu, dedim şimdi ağlayacağım. Sonra gittim ağladım tabii. Burnumu fışfışlayıp oyunun başına geri döndüm.

Ama *Lost Words: Beyond the Page*'in yapmaya çalıştığı da bu. Oyuncuya birisini kaybettiğinde üzülmenin gayet doğal olduğunu, her şeyi kabullenebilmek için önce bu üzüntüyü yaşaması gerektiğini anlatmaya çalışıyor.

Izzy yarattığı hayali dünyasını üzüntüsüyle başa çıkmak için kullanırken biz de onunla birlikte bu duygusal yolculuğu tamamlıyoruz.

Yola devam

Arkasındaki ekip bu düşünceyle mi yola çıkmıştır bilmiyorum ama *Lost Words: Beyond the Page*'in her yaştan oyuncuya bir aile üyesini kaybetmek, bu kaybı ve üzüntüyü kabullenmek hakkında öğretebileceği çok şey var.

Tasarımı basit, fakat etkili. Zaman zaman rengarenk, zaman zaman karanlık ya da siyah beyaz olan sahneler ve özel olarak bestelenmiş müziği insanı alıp götürüyor.

Bulmacaları gayet basit. Kelimeleri sağa sola çekip, yerlerine yerleştirerek; zaman zaman da aralarından seçim yaparak hikâyede ilerliyoruz. Platform ögeleri var ama onlar da basit merdivenler şeklinde ilerliyorlar. Yani çok bir beceri gerektirmiyor oyun kısmı. Bazı açılardan yavan kalıyor yani oynanış, halbuki Estoria'da kelimelerin anlamlarını kullanarak büyü yapma mekaniği biraz daha etkili kullanılabilirmiş örneğin.

Sizi çıkardığı duygusal yolculuk oyuncuyu başında tutuyor. Zaten gayet kısa bir oyun. Fakat sonunu görmek istiyorsunuz; sadece bitirmek için değil, aynı zamanda duygusal açıdan tatmin olabilmek, üzüntünüzü bir yere koyabilmek için.

Belki de son zamanlarda tanıdık, tanımadık her yerden çok kayıp haberi aldığımız için de bu denli etkiledi beni *Lost Words: Beyond the Page*. Her şeye rağmen ele aldığı konu ve bunu yapış biçimi açısından tebrik edilmeyi hak ediyor.

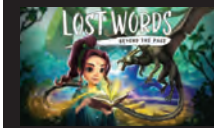
+

- Hikâyesi ve kurgusu, bazen didaktik olsa da, çok başarılı
- Görsel olarak çok etkileyici sahneleri var
- Müzikleri hikâyeyle çok iyi örtüşüyor

−

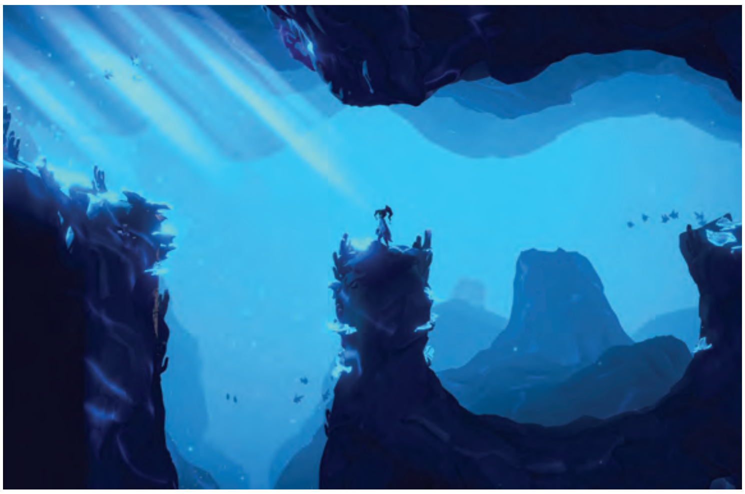
- Bulmacaların zorluk seviyesi yok gibi bir şey

8+



Son Karar

Herkes için 8'lik bir oyun olmayacaktır. Benim içinse yeri başka.





TÜR: Macera | **YAPIM:** Sketchbook Games, Fourth State | **DAĞITIM:** Modus Games
DİJİTAL İNDİRME: 25 TL (Epic), 39 TL (Steam), 109 TL (PSN, XBL), 14 $ (Nintendo eShop) | **DAHASI İÇİN:** lostwords.fandom.com



RETURNAL

SİL BAŞTAN

ALİ SEZGİN

"Gemimin enkazından bir kez daha ayrılıyorum. Belki de bu anları onlarca kez yaşadım. Her bir anı artık bir rüya gibi geliyor. Aynı koridorlar, farklı sıralarda farklı şartlarda karşıma çıkıyor. Bazen elimde bir tabanca var bazense bir tüfek. Her rüya, her denemem beni ışının kaynağı White Shadow'a götürüyor. Bazen kendime ait cesetleri buluyorum. Hepsi benim ama aynı zamanda içgüdülerim onların ben olmadığımı yalvarırcasına bağırıyor. Bunu yapan ben olur muyum bilmiyorum ama bir şekilde döngüyü kıracağım."

Playstation 5'in gerçek anlamda ilk konsola özel oyunu *Returnal*, bir döngüyle başlıyor. Selene, Atropos gezegeninde keşfettikleri "Beyaz Gölge" kod adlı sinyalin kaynağını bulmak üzere gezegene iniyor ve bir kaza sonucu orada mahsur kalıyor. Bu tarz öyküleri bilirsiniz. Kahramanımız mahsur kalır, zorlukları yener ve sonunda oradan kurtulmayı başarır... Peki ya kurtuluş yerine defalarca kez ölüp dirildiği, ortamın bir labirent gibi değiştiği sonsuz bir döngünün içinde kaldıysa? *Returnal*'da Selene olarak tam olarak bu durumdayız ve bu garip cehennem tasvirinden kurtulup eve dönmenin yollarını arıyor olacağız.

Sen bir astronotsun gidiyorsun

Uzaktan bakıldığında *Returnal*'ın oldukça sıradan bir oyun olduğunu düşünebilirsiniz. Oyun bir roguelike ve aynı deneyimin tekrar tekrar yaşanması üzerine kurulu. Selene her ne kadar her öldüğünde aynı noktadan uyanıyor olsa da, zamanla yeni keşifler yapıyor, bir nevi daha güçlü hale geliyor. Onunla beraber siz de giderek oyunda daha iyi olmaya başlıyorsunuz. Karşınızdaki yaratıkları öğrenince nerede ne yapacaklarını, animasyonlarının ne şekilde bir saldırı tipini işaret ettiğini az çok anlar hale geliyorsunuz. Daha önce *Super Stardust* gibi göreceli olarak küçük ve iki boyutlu oyunları yaratan Housemarque ekibi burada iyi iş çıkarmış. Selene'in yolculuğunda H. R. Giger canavarlarını aratmayan yaratıkları başta keşfediyor, tanıyor, ardından da onlarla dans etmeye başlıyoruz. Roguelike'ları bu yüzden çok seviyorum. Burada olduğu gibi animasyonlar temiz ve okunabilirlik iyi olursa, yani ortada bir desen varsa ne kadar ölürseniz ölün, oyunda iyi olduğunuz bir noktaya illa ki geliyorsunuz. Bu olduğunda da kendinizi bir anda bir sonraki bölümde aynı döngüyü bir kez daha yaşarken buluyorsunuz.

Returnal, rogulike kadar metroidvania elementleri de taşıyor. Oyunu oynarken zaten ister istemez farkına varıyorsunuz. Üzerinde parlak ışık olan veya zıplaması çok zor olacak platformlar resmen oyuncuya "bir noktada bana da ulaşabileceksin" diyor. *Returnal* bu tempoyu verme konusunda çok ama çok başarılı. Bazı özellikler bölüm sonu canavarlarını yendiğinizde gelirken, bazıları içinse oyunda sadece ilerlemek yetiyor. Şu an için bunların neye bağlı olduğu net değil. *Returnal*'da aşırı garip anlar var ve bunları birebir olarak anlatmadan anlamlandırmak mümkün değil. Birkaç dakika önce onlarca uzaylı ve attıkları ışınlar arasında dans ederken sonrasında kendinizi hayal mi yoksa gerçek mi emin olamayacağınız anılar arasında gidip gelirken bulabiliyorsunuz. Bu bazen bir evin kendisi olabiliyor bazense basit bir oyuncak. Hikâye ilerledikçe bazı şeyler netleşse de, ortaklıkta bu gibi cevaplanması zor sorular olması da bu esere tekrar tekrar dönmeyi daha cazip hale getiriyor.

Oyunda açılan içeriklerin, sırf oyun uzasın diye veya zaman kazanmak için konulmuş olması gibi bir durum da yok üstelik. İki açılabilir oyun elementi var ve bunları ufak bir çabayla açmak çok zor değil. Daha önemlisi bunların ikisi de oyunu fazlasıyla değiştiriyor. Gelenler arasından "uzaylı katanası" diyebileceğim bıçak sayesinde kalkanları kırabiliyor veya sarmaşıklar yüzünden geçilemez yerleri açabiliyorsunuz. Özellikle güçlü düşmanlar ve kalabalık gruplar arasından sıyrılmak için bu ekipmanı bolca kullanıyor olacaksınız. Bir diğer özellikse tırmanma kancası. Bunun daha uzaylı bir adı var ama onu buraya yazmamın ne size ne de bana faydası olacak çünkü aynı benim gibi bir süre sonra hatırlamayacaksınız. Bu kancayla sadece çıkılmaz noktalara ulaşmanın ötesinde oyunun temposunu da bir anda değiştirebiliyorsunuz. Güçlü ve

kalabalık güruhların arasından sıyrılmak, düşmanları bir noktada toplayıp gelen ışınların konumunu kontrol edebilmek inanılmaz büyük bir nimet. Tahmin edebileceğiniz gibi Selene tarzancılık yapmaya bir kez başlayınca, oyunun temposu da bir daha geri dönmemek üzere çok daha hızlı ve seri bir hal alıyor.

Returnal'ın kendisi bir bullet hell oyunu lakin yaratıkları biraz öğrendikten sonra kurşun yağmurunu savuşturmanın bir adım ötesinde geçip yakın mesafeden işlerini bitirmek de mümkün oluyor. Bu tarz kendini tekrar eden oyunların en önemli elementlerinden biri olan silahlarsa bence bu tarz bir oyuna göre fazlasıyla sınırlı kalmış. Klasik tabanca, saldırı tüfeği ve pompalı tüfek gibi yapılar ve ilerledikçe açılan biraz daha alan etkili silahlar mevcut. Silahların sınırlı sayısını, beraberinde gelen modlar dengeliyor. Seviyesine göre tabancanız güdümlü mini füzeler atabiliyor veya düşmanları delebiliyor. Seviye dedim çünkü işin içinde bir de seviye durumu var. Oyunda düşman öldürdükçe veya silah yeterliliğini arttıran eşyalar buldukça daha iyi özelliklere sahip silahlara ulaşmak mümkün. Bu özellikler her zaman hasarla da sınırlı değil, aynı zamanda atış hızı, hedef seçimi gibi silaha bağlı özellikleri de geliştirebiliyorlar. Burada neyi tercih etmeniz konusunda tek bir doğru bir cevap yok çünkü Selene her defasında farklı bir şekilde gelişip değişebiliyor.

Selene'in değişimini genel olarak önüne çıkan eşyalar belirliyor. En ilginç element iki







Elinizdeki silahları sürekli olarak güncelleştirmeniz gerekiyor. Yüksek seviyeli sevmediğiniz bir silah, düşük seviyeli güçlü bir tabancadan her zaman daha avantajlı.

tarafı keskin değnek diyebileceğim parazitler. Bu parazitleri oyun esnasında yuvalardan veya yumurtalardan bulmak mümkün. Doğru kombinasyonla kullanıldığında sizi tam anlamıyla bir ölüm makinesine dönüştürebilecek parazitler olduğu gibi, yanlışlıkla alırsanız saatlerce sürecek "kostüm bozulması" olarak Türkçeye çevireceğim bu özelliklerin neredeyse tamamından verilen görevi yaparak kurtulmak mümkün. Bazıları 20 düşmanı yakın mesafeden haklamayı gerektirirken, bazılarıysa yeni bir parça imal etme veya bir süre boyunca hiç hasar almama gibi daha zorlayıcı gereksinimlere sahip olabiliyor. Parazitleri kullanmak çoğu zaman girilen riske değdiği için, size de tavsiyem bu küçük haşerelerden olabildiğince faydalanmanız olacak.

Sen bir astronotsun ve git-meye devam ediyorsun

Peki roguelike bir oyun nasıl hikâye anlatır? Örneğin *Hades*, oynanış döngüsünde Zagreus'un pes etmeden yer altından kaçmaya çalışmasıyla gayet güzel resmetmişti hikâyesini. Orada Zagreus tekrar tekrar karşılaştığı karakterle ilişki kuruyor, onlarla ilgili yeni bilgiler öğreniyor ve zaman zaman bunu avantajına kullanabiliyordu. Selene'in dünyasındaysa konuşabileceği veya etkileşim kurabileceği kimse yok. *Returnal* her ne kadar geminin düşmesiyle başlar gibi dursa da aslında durum öyle değil. Kendisi aslında bu döngüde defalarca ölmüş ve bazı anlarda ölümünden önce ses kayıtları bırakmış durumda. Oyuncu bu kayıtları dinleyerek yavaş yavaş

delirmeye başlayan zavallı kahramanımızın deneyimlerine aşina oluyor. Aynı zamanda ortalıkta bu döngüyle ilişkisi olduğunu tahmin ettiğimiz gelişmiş bir medeniyete ait kalıntılar da var. Başlarda bunların bıraktıkları notları okumak mümkün olmasa da, ilerledikçe ve farklı yazıtlar buldukça yapay zekâ bunları daha iyi çözümlemeye başlıyor ve sonunda gerçek hikâyeye kavuşuyoruz. İşin enteresan yanı elde yeterince metin olmasa bile yazıların çevrimine ulaşmak mümkün oluyor ancak ne söylediği hep muallakta kalıyor. Metinde "biz dağlara kaçtık" mı yoksa "biz dağlara baktık" mı yazdığı mesela bütün mesajı bir anda değiştirebiliyor. Bu metinlerin oyuncuya faydası var mı? Kısa vadede yok. Yine de bu tekinsiz ve huzursuz ortamın ardındaki gerçeği duymak istiyorsunuz.

Returnal, Unreal Engine 4 kullanıyor ve bildiğiniz üzere bu günümüz oyunlarının mimarisi üzerinden çalışan bir sistem. Harika görünmesi ve düşmanların ışınlarının neredeyse bir ışık şovunu andırmasının ötesinde görsel olarak fazla bir olayı yok. Oynarken grafikler sizi kesinlikle etkileyecek ama bu oyunu dinamik 4K çözünürlükte 60 fps olarak akarken görmeseydiniz muhtemelen yeni nesil bir konsola ait olduğunu düşünmezdiniz. Oyuncuya Playstation 5 aldıracak özellikler enteresan bir şekilde ekran önünde değil de gamepad ve kulaklıklar ardına saklanmış. Enteresan diyorum çünkü sıradan bir oyuncunun incelemeleri okuyarak veya oynanış videosu izleyerek bu hissiyatı anlaması mümkün değil. *Rainbow Six* benzeri oyunlarda da DualSense kontrolcüsü beni etkilemişti ama *Returnal* işi bambaşka bir noktaya getirmiş. Haptic tepki desteği kullanan başka konsollar ve kollar da var ancak inanın bana hiçbiri bu derece etki etmiyor. Selene'in yerde yatarken üzerine yağan yağmur damlalarını, çalıların arasından geçişini bayağı bayağı hissediyorsunuz oynarken. Sadece hissiyat da değil. DualSense'in gerektiğinde sertleşip sabitlenmesi de çok akıllıca bir şekilde kullanılmış. Tetiği yarım çekince nişan almış, tam basınca alternatif atış moduna geçmiş oluyorsunuz. Bir anda





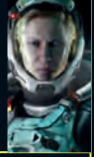


Resimdeki bu sahneyi görmeye şimdiden alışın. Selene siz oyunu bitirene kadar defalarca buradan doğruluyor olacak.

hem aynı yerde olması sebebiyle serilik konusunda avantaj sağlayan hem de nişan alırken çok ama çok iyi hissettiren bir kola sahip oluyorsunuz.

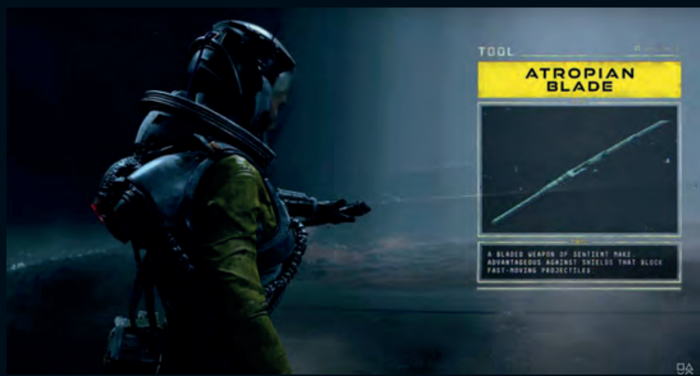
Oyunun gizli kahramanları

3D ses konusu da *Returnal*'ın hem basın kitlerinde hem de yapımcı röportajlarında bahsedilen bir konuydu. Oyunu hem 7+1 ev sineması sisteminde hem de tavsiye edildiği üzere kulaklıklarla dinleme şansı buldum. 3D sesin Atmos ve benzeri teknolojilerden kalite olarak büyük bir farkını göremedim. Asıl değişiklik oyunda neredeyse her yerden bir ses kaynağı eklenmesi olmuş. Yaratıkların adımlarını, yağmurun etrafınızda farklı noktalara düşmesini, uzaktaki metal seslerini ve çığlıkları hepsini bir anda duyuyorsunuz. Normal oyunlarda (belki de normal yerine daha eski demek daha doğru olacak) aynı anda bu kadar ses kaynağı eş zamanlı verilmediğinden insan biraz afallıyor. Özellikle *Returnal* gibi her yerden kurşun, lazer, ışın yani uzun mesafeli her şeyin yağdığı bir oyunda bu ilk etapta dikkat dağıtabiliyor. Ancak alışınca bu durum ciddi bir avantaja dönüşüyor. Oynadıkça ortamdaki ambiyans seslerini









Atropian kılıcı özellikle ilerleyen bölümlerde can dostunuz olacak.





Returnal'da kırmızı renk o an bulunduğunuz noktada olmamanız gerektiğinin en önemli göstergelerinden biri.

ve diğer detayları arka plana atmayı öğreniyorsunuz. Seslerin DualSense tetikleri ve haptik bildirimler kadar devrimsel olduğunu düşünmesem de *Returnal*'ın tekinsiz dünyasının yapısında önemli bir yeri olduğunu da inkâr edemeyeceğim.

Returnal pek çok yönden beklentilerimin ötesine geçen bir oyun oldu. AAA bir rougelike nasıl olur sorusu tamamen yanıtlandı. Kullandığı teknolojiler itibariyle hem oyunun kendisi hem de sonrasında gelecek konsola özel oyunlar konusunda beni fazlasıyla heyecanlandırdı. Oyunun kendisini de basitçe roguelike olarak tanımlamak belki de haksızlık olacak. Çünkü *Returnal*, tekrarlayan elementlere sahip olsa da, bunu oyun içeriğini tekrar tekrar satmanın ötesinde bir kurgu için kullanıyor. Şu noktada eğer ki Playstation 5'in neler yapabileceğini veya en azından sunduğu oyun deneyimini görmek istiyorsanız oynamanız gereken oyun kesinlikle *Returnal*. Eğer *Returnal* yeni nesil konsollar için bir başlangıç noktasıysa geleceğin, ileride gelecek yapımlar için çok ama çok parlak olduğunu tahmin etmek şu an hiç zor değil. 610 liralık (70$) fiyat etiketiyse apayrı bir sorun. Hem ekonominin gidişatı hem de yeni standardın bu yöne kayması dolayısıyla galiba bu duruma ister istemez alışacağız.

+

- **Merak uyandıran hikâye**
- **Tekinsiz dünyalar ve harika temalar**
- **Kendini tekrar ediyor :D**
- **Dualsense ve Haptic titreşim kullanımı muhteşem**
- **Sesleri sunuş şekli**

–

- **Zorluk seviyesi ve tempo dengesizleşebiliyor**

9



Son Karar

Bu sene ardı ardına harika roguelike oyunlar geliyor ve hiç şikayetçi değilim.

TÜR: Roguelike | **YAPIM:** Housemarque Games | **DAĞITIM:** Sony | **KUTULU FİYATI:** 619 TL | **DİJİTAL İNDİRME:** 619 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** returnal.fandom.com

DISCO ELYSIUM: THE FINAL CUT

"Witch-King'in Gandalf'ın asasını kırdığı sahne Tolkien fanatiklerini kızdıracak."

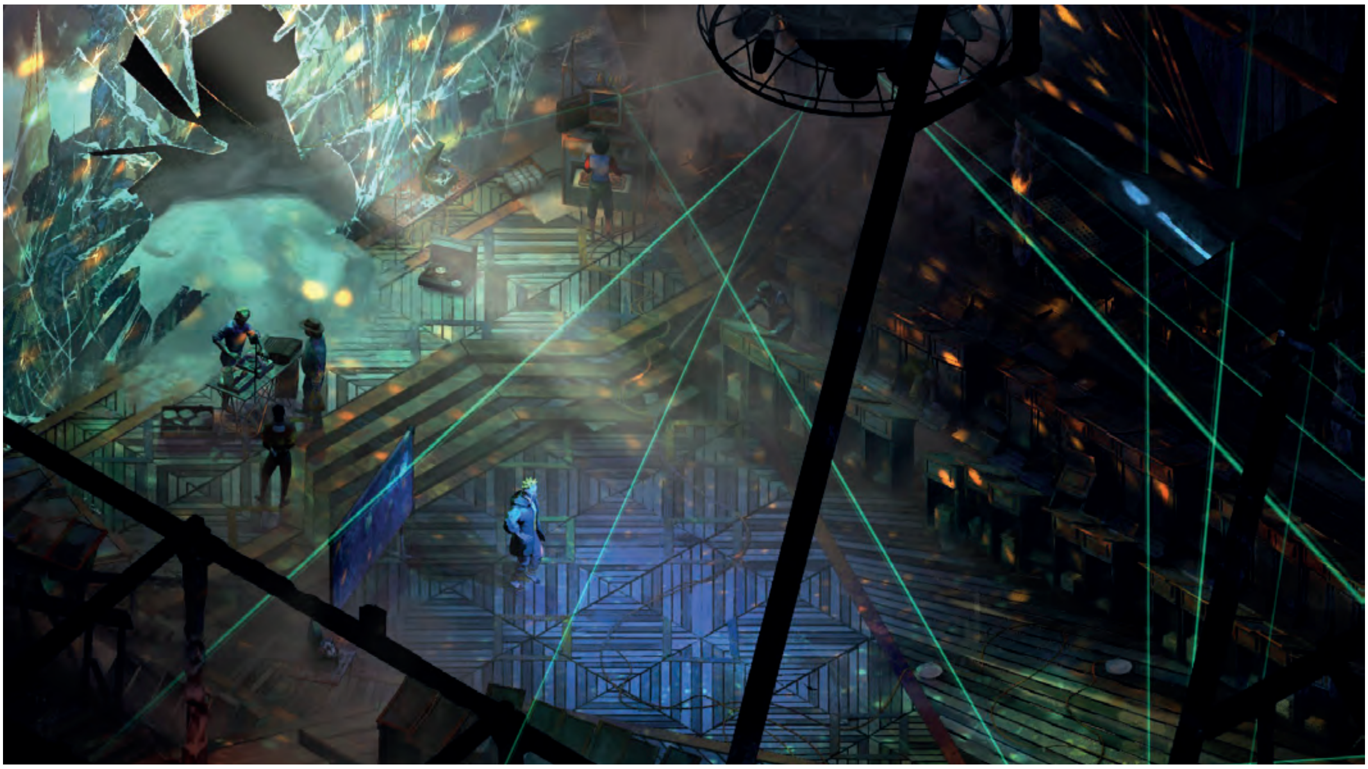
ONUR KAYA

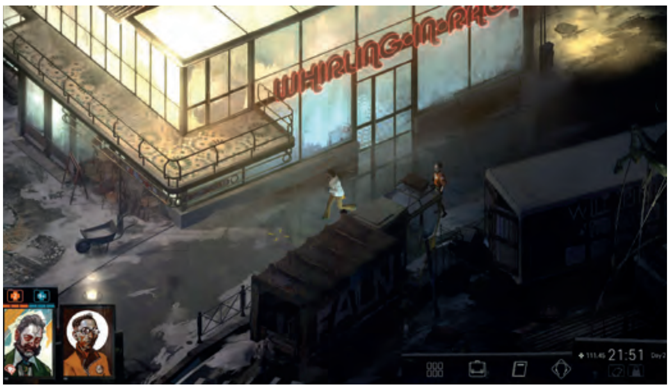
Günümüz oyunlarındaki normu yırtıp atarcasına hiç savaş barındırmaması ve bir yerde beyindeki düşünce oluşumunu simüle eden diyalog sistemiyle taptaze bir oyundu *Disco Elysium*. Öte yandan taze şeyler genelde deneyseldir ve çok üst kalite olmazlar; yeni bir alan açmanın bedeli bazen o alandaki vasatı da belirlemektir. Tazeliğin getirdiği şok da sonralarda, ardıl ürünler ilk geleni eski bırakınca atlatılır. Doğruya doğru, *Disco Elysium*'un bir ardılı, bir benzeri gelmedi ancak 1.5 sene geçti çıkışı üzerinden ve herhalde şimdiye oyuna pembe gözlüklerle bakmayı kesmişizdir diye düşünüyorum. *The Final Cut* sürümü sayesinde oyuna geri döndüm ve onaylıyorum sevgili okur; *Disco Elysium* sonradan balonu sönen vasat ilklerden biri değil! Tam tersine yıllandıkça güzelleşmiş şarap gibi bir şaheser!

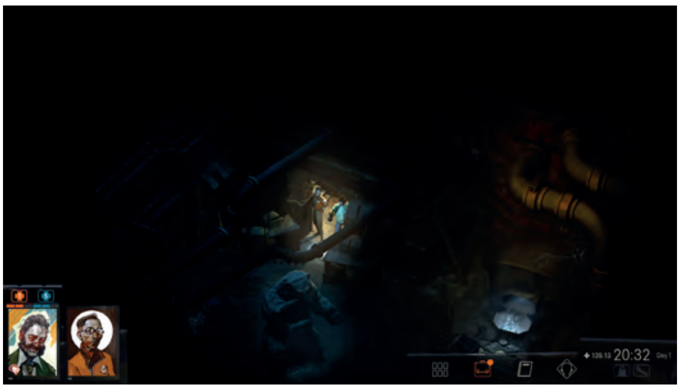
Oyunun insana hâlâ muazzam geldiğini onayladıktan sonra *The Final Cut*'ın kendisini, oyuna getirdiklerini tartışmak lazım elbette. Bunu önce *Disco Elysium*'un oyunluğunda konuşalım: *The Final Cut*, benzerlerini Japon piyasasında gördüğümüz türden, ana oyuna ekstra görevler ekleyen bir genişletilmiş sürüm. Ancak ZA/UM, "Capon'un" yaptığının aksine orijinal sürümü alanlara genişletilmişini tekrar parayla satmak gibi bir ayıp etmemiş. *The Final Cut* güncellemesi, oyunu zamanında PC'de tecrübe eden herkeslere bedava. Bunun da ötesinde, eski kayıtlarımız yeni sürüme de uyumlu, çünkü kütüphanede ve oyunun kendi başlatıcısında farklı bir başlıktan çalıştırılmıyor. Bu kısma ileride geri dönmek gerekecek, önce şu yeni görevler neler, bir onlara değinelim.

Depresif hiciv politikası

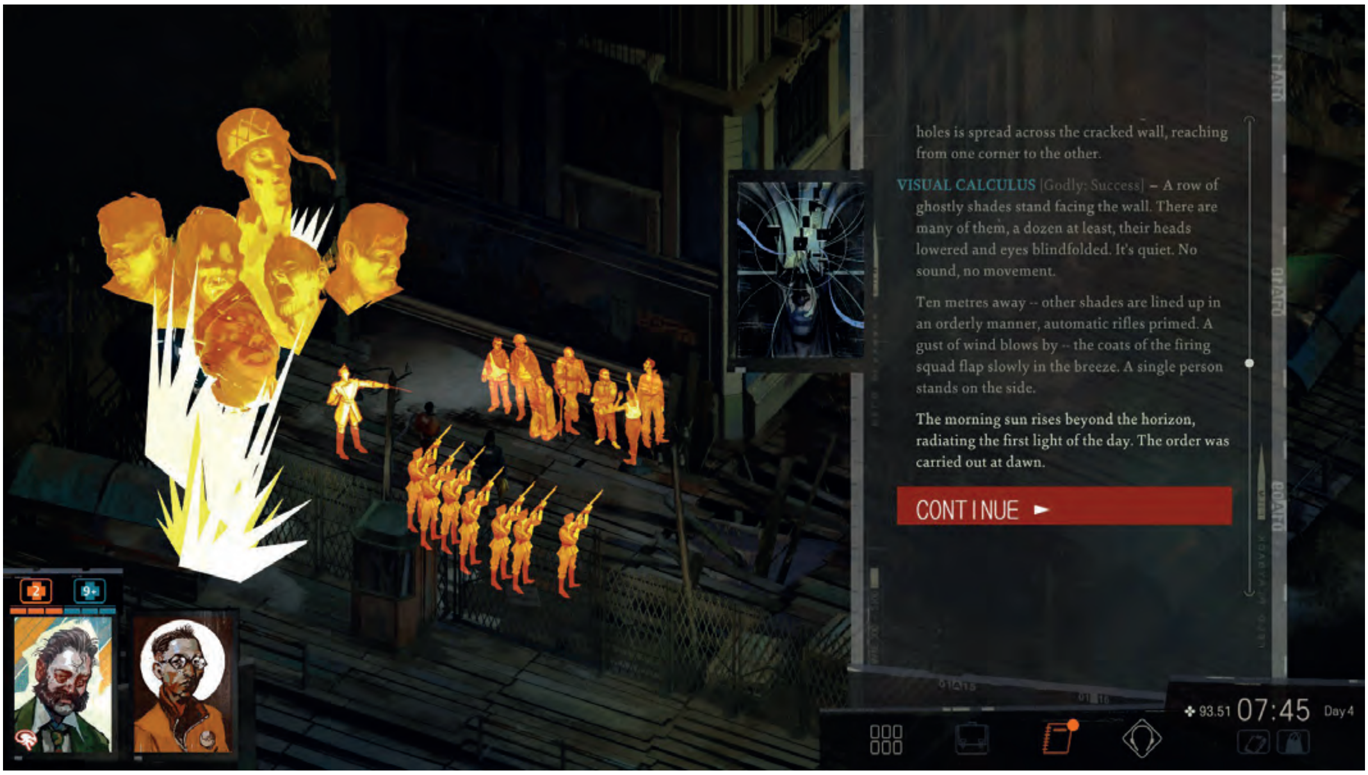
Malumunuz, *Disco Elysium* kendi muhteşem kurulmuş dünyasına sahip olsa bile, bizimkinden bolca şey barındıran bir yapımdı. Bizden aldıklarını bize geri, muhteşem bir yazım ve harikulade bir espri anlayışıyla da geri satıyordu. Oyunda bize sunulan komünist, faşist, kapitalist ve











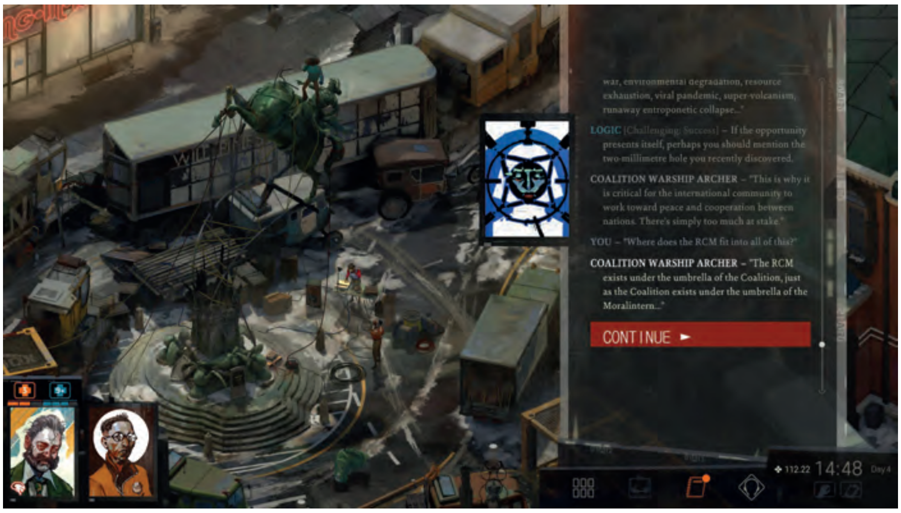
ahlakçı diyalog seçenekleri *Disco Elysium* hicvinin beşiğiydi. Dahası, istersek hepsine eğilim gösterebiliyorduk ve oyunun muhteşem tasarımı bunu bile yakalıyordu. Lakin her şeye rağmen oyunun öyküsü bir “katil kim?” öyküsüydü ve yan görevleri bile sıklıkla ana mevzuya bağlayan bir odağa sahipti. Orijinal oyunda politik yönelimlere sanırım oyunun odağını saptırmamak adına birer hikâye çizilmemişti. *The Final Cut* sürümüyle beraber bu karardan dönülmüş! Artık *Disco Elysium*'da, “politik görüş” görevleri de var!

Ana oyunda bulunan, yeteri kadar komünist/faşist/kapitalist/ahlakçı laf ettiğimizde açılan politik düşünceler, artık üçüncü günün sonunda yattığımız uykuyla beraber defterimizde birer görev yeşertiyorlar. Bu düşünceleri içselleştirmek zorunda değiliz, her birini düşünce dolabımızda birer seçenek olarak görmemiz yeterli. İlk gereklilik bu ve bu gerekliliği dört görevin dördü için de karşılayabiliyoruz. Ancak görevleri başlatma zamanı geldiğinde aralarından birini seçmemiz gerekiyor, aynı oyunda dördünü birden yapamıyoruz.

Elbette siz de benim gibi oraya bir ayrı kayıt alıp tek tek hepsine bakabilirsiniz ki bakın da. Hepsi güzel ve ana oyundaki görev ve karakterlerin üzerlerine, çok doğal bir şekilde eklemleniyorlar. Mesela faşist görevi için Measurehead ve sürprizini bozmak istemediğim bir başka karakterle uzun birer sohbet etmemiz gerekiyor. Bu sohbetler, her iki karaktere bakış açınızı temelinden değiştirebilecek nitelikteler. Ayrıca görevlerin her birinin oyun akışı içinde oturduğu yer onu diğerlerinden farklı kılıyor; örneğin bir tanesini anca oyunun sonuna yaklaşınca tamamına erdirebiliyorsunuz, bir başkası oyuna alternatif (ve prematüre) bir son ekliyor, bir ötekisi karakterinizin görünüşünde bir değişikliğe sebep veriyor, en sonuncu da tamamen yeni karakterlerle tanışmanıza önayak oluyor. En nihayetinde politik görevlerin hiçbiri diğerlerden daha kalitesiz gelmedi bana, hepsi çok güzel yazılmış ve oyuna çok güzel entegre edilmiş.

Eskisini sevemezsiniz, yenisini seveceksiniz!

Elbette *The Final Cut*'ın tek getirisi, 4 tane yeni görevden ibaret değil, bir de tam teşekküllü seslendirmeler geliyor oyuna. Bunu da *Disco Elysium*'un eserliğinden tartışmak uygun geliyor bana. Hatırlarsanız oyunun ilk sürümünde sadece bazı diyaloglar veya bazı replikler seslendirilmişti. Artık düşüncelerimiz de dâhil olmak üzere, diyalog ekranında gözüken her bir replik seslendirilmiş. Ancak birkaç sebepten dolayı bunları net avantajdan saymamanız mümkün. Birincisi, orijinal oyundaki metinlerin bir kısmı, muhtemelen seslendirilmesi planlanmamış ve buna göre yazılmış metinler. Bunları okumak yerine dinlemek, büyülerini bir tık bozabiliyor ancak neyse ki sayı olarak fazla değiller ve ayarlardan “Classic” seçeneğini işaretleyerek düşüncelerimizin seslendirmesini kapayabiliyoruz. İkincisi, çok az karakterin ses sanatçısı, orijinal oyundakiyle aynı. Mesela Kim, (şükürler olsun ki) yine Jullian Champenois tarafından seslendirilmiş ancak Klasjee, orijinal ses sanatçısınınkinden çok farklı bir



sese sahip artık ve "Classic" seçeneği bunu düzeltmiyor. Hele Cuno'nun orijinal sesinin gitmiş olması abartısız yas sebebi.

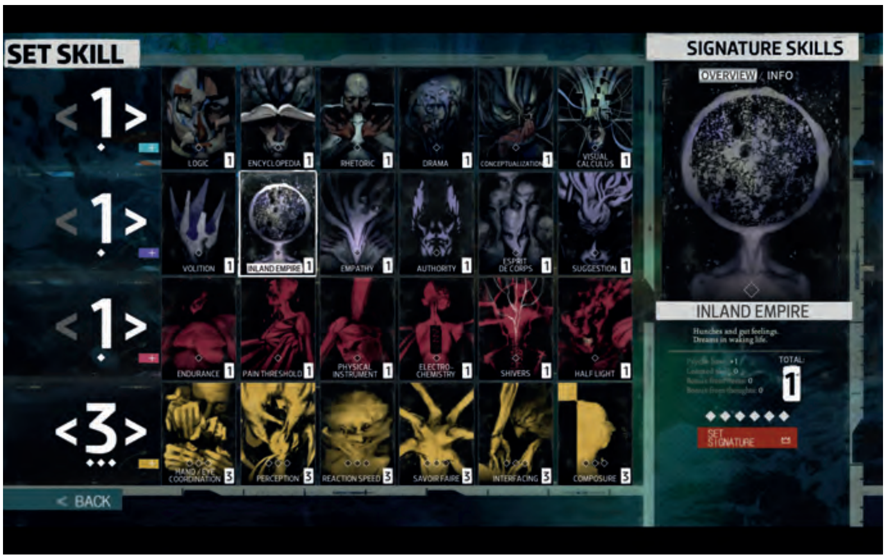
Esas büyük sıkıntı bu ve durumun neden böyle olduğunu anlamak da epey güç açıkçası. Oyunun yeni sürümünün kütüphaneye ayrıca eklenmemesi mevzusuna döneceğimizi söylemiştim; sebebi de buydu işte. Yani düşünün, bir filme çıkan her "yönetmen versiyonu" o filmi objektif olarak kesin bir şekilde daha iyi hale getirmiyor, her daim izleyicinin sinemada gördüğü ilk versiyonu daha fazla beğenme hakkı/olasılığı var. Zaten bu ilk versiyonlar kutulu disk sürümleri piyasada olduğu sürece erişilebiliyor, bazı filmlere farklı farklı halleri tek bir yerde toplanmış setler satılıyor. Hangi filmin hangi versiyonunun daha iyi olduğunun tartışmaları bile halk arası film eleştirisinin tadı tuzu bir yerde. Film değil oyun olunca farklı olmuyor bu, eldeki *DE* gibi bir şaheser olunca da daha bir can yakıyor. *Disco Elysium*'un orijinal haline erişmek için resmi bir kanal kalmamış durumda şu an. Zaten orijinal oyunun kutulu bir sürümü yoktu ve olsaydı da muhtemelen güncellemeyle *Final Cut*'a dönüşecekti. Orijinal seslendirmeleri yeğliyorsanız, eliniz mahkûm korsanını indireceksiniz oyunun ve bu gerçekten hoş bir durum değil.

Caz müzisyeninden de disko sedaları

Ha bu arada, elbette ki bu problemin dışında kalan seslendirme, sarhoş dedektifimizin kafasının içindeki seslere ait. Malum, *Disco Elysium* ilk çıktığında, karakterimizin düşüncelerinin bir seslendireni yoktu. Düşüncelerimizin oyundaki total metnin ne kadar büyük bir yüzdesini oluşturduğunu düşününce, *The Final Cut* seslendirmelerini yapan Lenval Brown'ın tam anlamıyla bir tek kişilik dev kadro performansı gösterdiğini söylemek yanlış olmaz. Hem Rap hem de Caz ile uğraşan Brown, *Disco Elysium* için 350,000 kelimelik (yaklaşık olarak bir Game of Thrones kitabı kadar) metin seslendirmesi yapmış. Brown'ın performansı üst seviye bir performans ancak orijinal oyunu oynayanlardansanız ilk seferinizde kafanızda canlandırdıklarınızla pek uyuşmayabilir. Mesela ben oyunu oynarken her becerinin sesini ve konuşma tarzını, tıpkı Ancient Reptilian Brain ve Limbic System'de olduğu gibi farklı farklı hayal



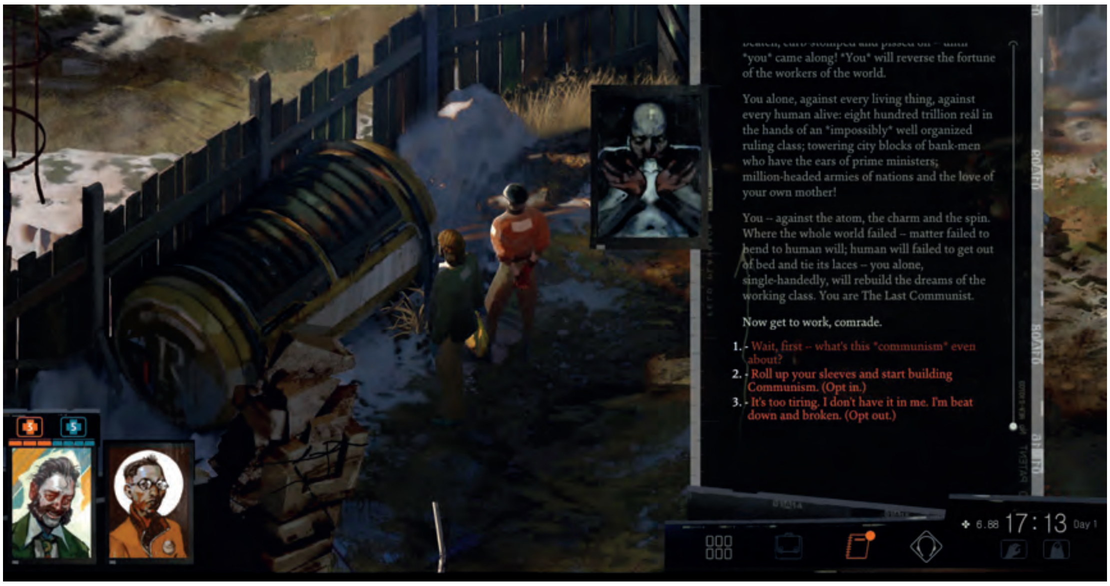












etmiştim ancak 1.5 sene sonra kavuştuğumuz bu ilk seslendirmede, aralarında sadece ufak tefek nüans farklılıkları var. Adamdan elindeki tüm materyali yavaş ve derinden okumasını istemişler, o da öyle yapmış gibi bir izlenim aldım. Ortada bir suç varsa sanki ses yönetmeninde yani. Dışından söyledikleri seslendirilmediği için emin olamadım ama galiba Brown'ın sesini karakterimizin sesi olarak görmemiz gerekiyor?

Bu arada oyun teknik açıdan biraz pürüzlü. Çok aylar önce şikâyet edilen hataların bazıları hâlâ yerli yerinde duruyor, mesela 1-2 farklı görevde, görev karakterinin olması gerektiği yerde olmadığına şahit oldum. Kimisi hızlı kayıt ve akabinde hızlı yükleme yapınca belirdi, kimisi hiç teşrif etmedi, uğraştırdı. Bunun yanında kameranın harita kapadıktan ve diyalog arayüzünden çıktıktan sonra kağnı hızıyla süzülmek gibi eğilimleri oldu yer yer. Yeni eklenen hızlı seyahat özelliği de bir garip. Haritada otelin önü, köy ve kilise olmak üzere üç noktaya hızlı seyahat edebiliyorsunuz ancak bir tanesine gidebilmek için diğer ikisinden birinin tam göbeğinde olmanız gerek. Hâlihazırda zaten sınırlı olan bu özellik de bazen sebebi belirsiz bir şekilde çalışmamayı tercih etti ben oyunu oynarken. Yani *The Final Cut* hiç de öyle nihai versiyon olabilmiş gibi değil.

The Final Cut için, "*Disco Elysium* şaheserini tecrübe etmenin en iyi yolu" demek isterdim ama en iyisi olmadığı gibi alternatiflerini de ortadan kaldırmış durumda. ZA/UM kitlesinin sesini duyar da orijinal sürüme erişmenin bir yolunu eklerse bilemem tabii ama şu noktada insanları biraz küstürmüş durumdalar. Akıllarını başlarına devşirmeleri dileğiyle.

TÜR: RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** ZA/UM | **DİJİTAL İNDİRME:** 61 TL (Steam), 284 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** discoelysium.fandom.com

+

- Lenval Brown'ın seslendirme performansı
- Politik görüş görevlerinin oyuna pürüzsüz entegrasyonu

−

- Eski seslendirmelerin çöpe atılmış olması
- Hâlâ ortalıkta olan hatalar

8



Son Karar

Güldürürken düşündürdü, düşündürürken de sinir etti.

TOTALLY ACCURATE BATTLE SIMULATOR

Sun Tzu zombiler hakkında ne öneriyor?! ÇABUK!!

GÜLHİS CANPOLAT

Savaş oyunlarında kötü değilim. Şimdi diyebilirsiniz ki bizi mi ikna etmeye çalışıyorsun, yoksa kendini mi? Ama vallahi değilim yani kaynak yönetimi, savaş taktiği, teçhizat seçimi gibi konularda kendimce stratejik kararlar verebiliyorum. Ama şöyle bir gerçek de var; benim herhangi bir oyunda başarılı olma ihtimalim, o oyunun ne kadar saçma olduğuyla doğru orantılı.

Oyun son derece saçma mı? Süper. Dünya rekoru. Altın madalya. En birinci ben.

Bu oyunda üç zombi, beş mağara adamı ve bir mamuttan oluşan birliğimle iki Zeus, bir Minotaur'a kafa tutabiliyorum. Şimdi gidip speedrun taktikleri öğrenmeyeyim de ne yapayım? Siz hepiniz ben tek atmayayım da neyleyim?!! Oturdum başına kalkamıyorum. Ama böyle olacağını biliyordum zaten.

Hemen TABS defterimi açıyorum

TABS geçen sene erken erişime çıkmıştı hatırlarsanız. Çözmesi gayet basit bir oyun: Mavi tarafta kaşıt birlikler var, kırmızı tarafta onları alt edecek savaşçı kombinasyonunu bulmaya çalışıyorsunuz.

Şaka gibi oyun, tam 1 Nisan'da çıkmış bir de. O zamandan beri gözüm üstünde aslında. Bir aralar videolarına fena sarmıştım, seveceğimden de yüzde yüz emindim. Ama neden almadım oyunu da bekledim o zaman?

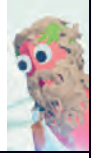
Eh, saatlerce oynayıp yazısını neden göndermem gereken son saniyede yazıyorsam: Oyun hayatımı yuttu.

Biliyordum da böyle olacağını, buna rağmen önünü alamadım. *TABS*'i açtığınızda insanın ilk ilgisini çeken Campaign oluyor tabii, "Şu *TABS* neymiş öğrenelim, ısınalım hemen" diye pıt, ilk eğitim bölümüne tıkladığınız andan itibaren artık hayatınızı unutun. AAAA BEN BUNLARI GÖRDÜYDÜÜÜM diye bir başladım oynamaya... Sonra hava karardı tabii.













Saman balyası sarınmışlar yaa... MAMUTA KARŞI!!!



YEET

Gerçekten *TABS* sizi önce minik, pörtlek gözlü mağara adamlarıyla bir başlatıyor, bölümün sonunu görene kadar başından kalkamıyorsunuz. Şu kadar taş atan adama karşı bu kadar eli sopalı adam. On tane eli sopalı adama karşı bir tane büyücü. Büyücüye karşı kaya fırlatan adam...

Böyle böyle değişik savaşçıcıklarla bir bölümden ötekine atlıyoruz. Mağara devrinden orta çağ temalı sahaya, oradan Rönesans devrine, sonracığıma Antik Yunan'a; ne alakaysa, efenim ben diyeyim Antarktika, siz deyin buzul çağı temalı bir sahaya gezinip duruyoruz.

Elbette ki karşısına çıktığınız savaşçıları yendiğinizde, onların teması artık her neydiyse onu da açma ve ileriki bölümlerde kullanma fırsatınız oluyor. Örneğin orta çağdan bir atlı süvari, korsan temalı seçeneklerden bir iki topçuyla kafanıza göre kombinasyonlar yaratabiliyorsunuz.

Tabii paranızın yettiği yere kadar.

Pazarlık yapma hakkımı istiyorum!

Her bölümün başında *TABS* size belirli bir bütçe veriyor. Her askerin de kendince bir değeri var. Evet 50 paracıklık bir sürü halfling de alabilirsiniz, 2200 paracıklık bir tane mamut da (Mamut diyorum da Mammoth işte, nedense hayvanın Türkçe adını kullanmak geliyor içimden). Hangi taktik daha kârlı olur, bunu deneye yanıla bulmak sizin elinizde. Sonuçta öldüğünüzde dünyanın sonu değil, bölüme yeniden başlıyorsunuz. Geçene kadar.

Bütün bunların içinde bana ne batıyor peki? Hım?! Paramın artması!! Dayanamıyorum yahu! Orada 20 paracık kalmış, ben bütün paramı harcamalıyım. Kefenime sarıp öbür tarafa götürecek halim yok ya efenim, o para illa ki harcanacak.

Sırf bu takıntım yüzünden kendimce ekstra bir iş uydurdum kendime: Tüm paramı son gıdımına kadar harcatacak savaşçı dizilimi.

Şimdi benim 4500 paracığım varsa; iki tane Wheelbarrow alsam, şu el arabalı çocuklardan, kaldı 2500. Şu gerideki adamları öldürmesi için bir uzun menzilliye ihtiyacım var, Scarecrow alsam 1200, geriye kalır 1300. Ya da onun yerine iki Dragon alsam, 2000 gitse, elimde kalır 500...

BEN MATEMATİK HESABI YAPMAYALI KAÇ YIL OLDU, HABERİNİZ VAR MI??!!

Yahu oturdum bunları hesaplıyorum. *TABS* böyle bir oyun değil. Sal kafana göre iki ninja, üç zombi, beş eli tırpanlı çiftçi... Kendi başlarının çaresine baksınlar. Ya da! Ya da bana pazarlık yapma olanağı verin

Favori Workshop özelliğim

Workshop'un en beğendiğim yanı, size oyunun incik cincik kurallarını kendi rızanızla ezberletmesi. Karakter yaratmaya giriyorsunuz, hop, meğer böyle bir şey de varmış deyip hangi karakter hangi tür düşmanı hedef alıyor, yeniden saldırma süresi ne kadar, kaç can puanı var oturup bakıyorsunuz. Benzer şekilde oyunun kazanma kurallarını değiştirebildiğimizi de Battle Creator'dan öğrendim. TABS'ın varsayılan kazanma kuralı, tüm düşmanları öldürmek. Ama isterseniz bunu belirli bir süre hayatta kalmak ya da belirli bir düşman askerini öldürmek şeklinde de değiştirebiliyorsunuz.

kardeşim. Ben bu okçuları 100 paracığa bağlarım. Mamut neden para istiyor? Yem alsak toptan, daha ucuza gelir. Ayrıca Zeus'un savaşa gelmek için para istemesi-

Ya da neyse, Zeus'un para istemesi daha iyi. Canıma minnet. Başım üstüne, karıştırmıyorum.

Ehehe arı kostümü giymiş C:

Ben Campaign savaşlarını aşırı komplike bir hale getirdim ve son kalan iki beyin hücremi de burada infilak ettirdim diye siz de öyle yapmak zorunda değilsiniz. Örneğin belki sizin kardeşiniz atar gider yapmıyor ve anında "ablacığım, elbette ki seninle *TABS* oynarım" diyor. Gelip yanınıza oturup seçtiğiniz her askere bir kusur uydurmuyor.

O zaman sizin için Multiplayer var. Ve evet, aynı oyun üzerinde oynamak da mümkün. Malum sebeplerden ben tecrübe edememiş olsam da.

Bunun yanı sıra Steam arkadaşlarınızla ya da rastgele oyuncularla karşılaşabileceğiniz çok oyunculu modları da mevcut. Ama benim en çok ilgimi çeken kısımlar bunlar değil açıkçası.

İlla ki acayip, absürt şeyler yapacaksam Sandbox'ta yapacağım.

Sandbox modu, adı üstünde, içine girip keyfinizce kendi kumdan kalelerinizi inşa edebileceğiniz bir oyun modu. Ne isterseniz yapıyorsunuz işte vallahi ne diyeyim, nasıl anlatayım bilemiyorum.

Bir bütçe sınırı yok. Hem mavi, hem kırmızı taraflara istediğiniz savaşçıları yerleştirebiliyorsunuz, tabii açtığınız birliklerden. İstediğiniz haritayı seçebiliyorsunuz. Gereğinden fazla ve çok animasyonu birlikler koyduğunuzda bazen biraz oyunu tekletebiliyor ama siz de 100 tane oklu adam koymayıverin yani.

Burada kendince vakit geçirmek cidden kara deliğe düşmek gibi. Sandbox modu açıp, kapattığınızda 3000 yılına gelindiğini falan fark edebilirsiniz. Alarm malarm kurun. Viking gemisi Da Vinci tankına karşı, kaktüslere karşı yılanlı okçular falan derken Campaign'den çok burada vakit geçirmek mümkün.

Ama Sandbox bile *TABS*'ın en zaman yutucu özelliği değil. Hayır, o onur tamamen Workshop kısmına ait.

Kendin pişir, kendin yen!

Oyunların karakter yaratma ekranlarında ömür çürütenlerden misiniz? Girmeyin Workshop'a. Gözünüzü seveyim, kıymayın kendinize. Ben ettim siz etmeyin.

Workshop, kendi haritalarınızı ve askerlerinizi yaratabileceğiniz büyülü bir dünya. Sonra bunları keyfinizce Sandbox modunda kullanabiliyorsunuz. Başka oyuncuların yarattığı savaşçıları ve haritaları da indirip kullanabiliyorsunuz.

Ama o asker yaratma ekranından çıkamıyorsunuz.

Benim bir tanecik adamcık

Bu askercikleri seviyorum

Mammoth: Silip süpürüyor. Öldürmesi çok zor. Bolca uzun menzilli düşman varsa salın üstlerine gitsin.

Dragon: Adı üstünde, ejderha. Ateş püskürtüyor. Bayağı etkili, tabii çok hızlı hareket eden düşmanlara karşı kullanmadığınız sürece.

The King & Healer: Bu ikisini yan yana koyun, salın gitsin. Healer, The King'in ölmesini engelliyor. Düşman ona ulaşacak kadar çok ya da hızlı değilse, ikisi iş görüyor.

Wheelbarrow: Bu el arabalı arkadaşlar göründüklerinden daha hızlı ve daha kuvvetliler. El arabasının toplu katliam potansiyeli olduğunu kim bilebilirdi?

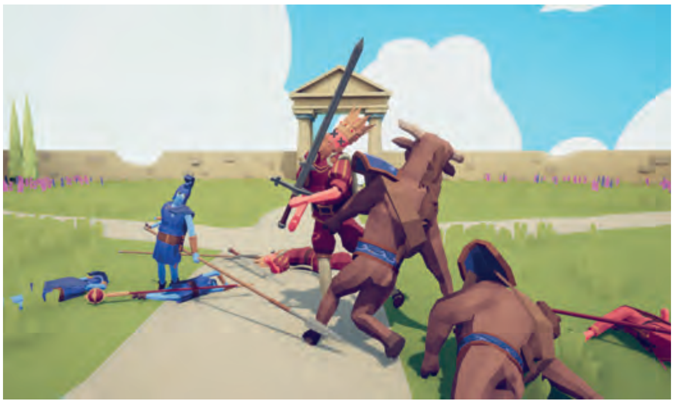
Cactus: Abi bir kaktüs ölmez mi yaa?

Berserker: Kuşatma ekipmanlarına karşı en sevdiklerim bunlar. Bir tanesi bir mancınığı indiriyor. Sonra hop, diğerlerine.

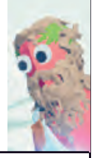
Zeus: Anlatmaya gerek yok, görüyorsunuz.

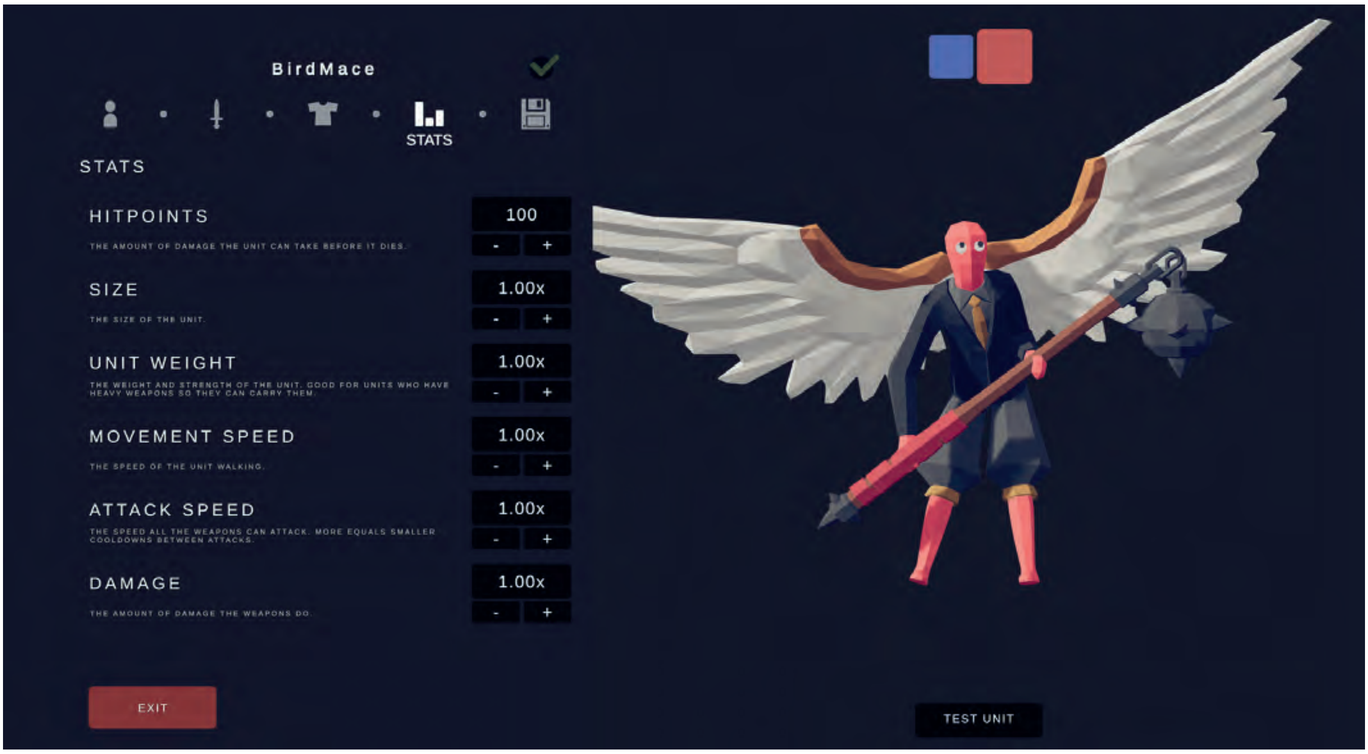
Minotaur: Ölmüyor. Buyurun kendiniz deneyin. Başınız sıkışırsa atın iki Minotaur.











yaratmam bile bir saat falan sürdü. Ağırlığı bu kadar olsun, şu kadar vursun, bu kadar hızlı yürüsün. Ne giysiin? Kaktüs kostümü giysin ama ayı başlığı da taksın. Hem kılıcı olsun hem de karga fırlatsın. Ayakkabıları yeşil olsun, kostümüyle uyumlu...

Gerçekten yarattığınız karakterin her türlü özelliğini seçebiliyorsunuz. Sesi ve kıyafeti gibi kozmetik özelliklerden silahlarına, hangi türde düşmanları hedef alacağına kadar.

Kendi savaşlarınızı, kendi Campaign seferlerinizi yaratabiliyor ya da başka oyuncuların hazırladığı örnekleri de oyundan hiç çıkmadan indirebiliyorsunuz.

Ki bence *TABS*'ı, erken erişime çıktıktan bir sene sonra, hakkında görülebilecek neredeyse her şeyi görmüş birisine bile cazip kılan özelliği bu. Siz elinizdekileri bitirince, başka oyuncuların yaptıklarına sararsınız. Bir iki online maça girersiniz. Evde zorla babanıza falan oynatırsınız. Kendi karakterlerinizi ve savaşlarınızı yaratırsınız.

Gerçekten yapılabilecek o kadar çok şey var ki, eğer şaka yollu strateji oyunlarını seviyorsanız *TABS*'dan sıkılmak gerçekten zor.

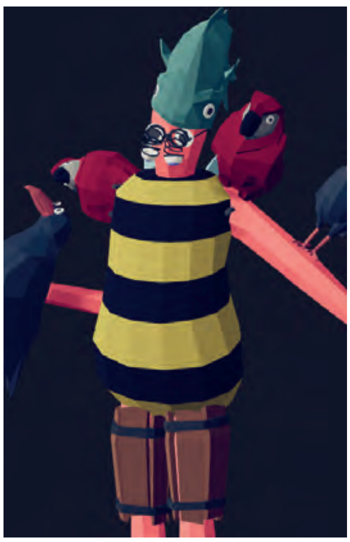
Çünkü komik adamcıkları ve esprili tarzını bir kenara bıraktığınızda TABS gerçekten çok sağlam bulmacalar sunuyor. Zor mu? Değil. Sunduğu problemleri çözmenin değişik yollarını bulmaya çalışmak son derece keyifli mi? Evet.

TABS'dan yakın zamanda sıkılacağımı sanmıyorum. Aksine, *Valhalla*'yı yüzde yüzleme planlarıma balta vurmuş durumda. Hâlâ açılmamış sandıklar, alt üst edilmemiş taşlar, yağmalanmamış manastırlar var; ben Vahşi Batı'da soygunculara karşı zombiler savaşıyla uğraşıyorum.

Görünüşe bakılırsa da uzun süre bu işe devam edeceğim. Her şey pörtlek gözlerde. Gözleri pörtlek, uzuvları lastikten olmasaydı; bu kadar tutmazdı *TABS*. Gidip iki maç daha atayım.

Karakterimi ben kontrol etsem ölür müyüm?

Evet. Birisi bana gelsin şunu öğretsin, bir ben mi beceremiyorum yahu. F tuşuna basarak savaş alanındaki karakterlerinizden birinin kontrolünü ele geçirmeniz mümkün. Ama mümkün demek hareketleri daha az laubali, bacakları çevik ve kolları güçlü hale geliyor demek değil. Bıngıl bıngıl sallanan silahşor mü olur ya?! Neyse, ne zaman yanlışlıkla F tuşuna bassam kaybediyorum. F.



Ehehe... EHEHEHEHEHE!!!!

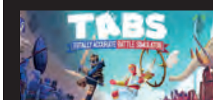
+

- Yapacak bolca şey var
- Savaşçıların tasarım ve yetenek çeşitliliği iyi
- Sandbox ayrıca bir artı
- Workshop gayet detaylı

–

- Haritalar görüntü olarak harika ama oyun mekaniği olarak büyük değişiklik getirmiyor
- Sizi biraz zorlasın istiyorsanız hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz

9+



Son Karar

O kadar iyi mi?! Açıkçası bence evet.

TÜR: Strateji, Simülasyon (demeye bin şahit) | **YAPIM/DAĞITIM:** Landfall Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam, Epic), 56 TL (XBL), (PS ve Switch gelecek) | **YAŞ SINIRI:** 7+ | **DAHASI İÇİN:** totally-accurate-battle-simulator.fandom.com

BALAN WONDERWORLD

Her şapkalıyı Mario sanma oğul

CEVDET EMRE KIZILCAN



Çok kalabalığız, hayırdır kutlama mı var?

Bilmem hatırlar mısınız, oyunlar hakkında beyin fırtınası yapmayı sevdiğimi daha önce de söylemiştim. Mesela "Bağımsız yapımlara çok mu müsamaha gösteriyoruz?" ya da "Blöf yapma oyunlar düşündüğümüzden iyi mi?" gibi. Bu soruların içerisinde "Kötü bir platform oyunu mümkün olabilir mi ya?" sorusu da var aslında. Bu zamana kadar oynadığım platform oyunları içerisinde illa ki favorilerim olmuştu fakat "kötü" diye andığım, ağzımda kötü bir tat bırakan hiçbir oyun olmamıştı. Ta ki *Balan Wonderworld*'ü oynayana kadar.

Bir platform oyunun formülleri ne kadar zor olabilir ki, değil mi? Keyifli bölüm tasarımlarına tuşa bastığın anda tepki veren bir tane karakter eklediğin zaman tamamdı işte. Piyasaya çıkan her platform oyunun *Super Mario Odyssey* olmasına, o kadar çeşitlilik sunmasına gerek yoktu. Fakat siz daha temel sorunlarınızı çözmeden en iyisi olmaya çalışırsanız... Olamazsınız.

Bu kostüm ütüsüz yalnız

Square Enix'in ofisinde "Süper Yaratıcı Fikirler" toplantısında çiçeği burnunda yönetmen Yuji Naka'nın "Evet arkadaşlar bi' tane platform oyunu yapıyoruz ama ana karakterimiz çeşitli özelliklere sadece hiçbir mücadele içermeyen bir kostüm giyme sekansından sonra erişebilecek" dediğini ve toplantı salonundaki herkesin ağlayarak alkışladığını duydum. Bir de seviye tasarımcısı "Etrafa saçma sapan dans eden ve hiçbir anlamı olmayan NPC'lerden kaç tane koyalım?" sorusuna "Evet" diye cevap verdiğini de kayıtlara geçirmek istiyorum.

Zıplarken etrafa hasar vermek, boy arttırarak erişilemeyen yerlere erişmek ya da havada bir miktar asılı kalmak gibi nispeten temel fakat kimi yerlerde aşırı kritik öneme sahip eylemlerin "kostüm" gibi özel bir şeye bağlanması uzaktan bakıldığında keyifli ve çeşitli gelebilir. Ama inanın bana öyle değil. Çünkü bir süre sonra kostüm sayısını abartmak için inanılmaz saçma sapan özellikler karşınıza çıkıyor. Sırf sudan oluşan blokların içinden geçmek için apayrı bir kostüme ne gerek var Allah aşkına!

Platform oyunların Balan Wonderworld'ü (çok kolay yani)

Oyun "her şeyi toplamalısın" haricinde hiçbir zorluk elementi sunmuyor oyuncusuna. Midemi bulandıran aşırı kötü kamera açılarından sebep olanlar dışında hiç aşağıya düşüp ölmedim bile. Bir keresinde "Ne oluyor acaba?" diye bilerek bir düşmandan hasar yedim. Ne oldu biliyor musunuz, elimdeki kostümden oldum!? Ve o kostüme gerçekten ihtiyacım vardı. Kostüm değiştirmek gibi aşırı temel bir aksiyonun bile araya giren saçma sapan animasyon yüzünden saniyeler sürmesi yetmiyormuş gibi te haritanın başına gidip kostümü alıp menü üzerinden seçmem bardağı taşıran son damla oldu.

Kamera açıları midemi bulandırdı dedim de... Gerçi midemi bulandıran bir şey daha var: Seviye tasarımları... Seviye tasarımları ve boss savaşları Allah'a emanet... Oldukça kalabalık bir kostüm listesine sahipsiniz fakat *Balan Wonderworld*, seviyeleri geçmek için özellikle "o kostüme" sahip olmanızı istiyor. Ne olurdu "tüm kostümlerle" geçilebilen bir yapıya sahip olsaydı?!

Dışarıdan cıvıl cıvıl görünse de detaya inildiğinde çamurlaşan görsellik ve aşırı pahalı fiyat etiketi de işin içine girdi mi *Balan Wonderworld*, alıp oynanması konusunda pek de olumlu fikirlere sahip olacağınız bir oyun olamıyor ne yazık ki.





Sabun "köpüğü" gibi platform

+

- Farklı konseptte seviyeler
- Şirin mi şirin çevre
- Türkçe

–

- Niteliksiz seviye tasarımı
- Aşırı kolay oynanış
- Oyunun temposuna dem vuran gereksiz kasılmış animasyonlar
- Sırf sınav kâğıdı dolu görünsün diye tasarlanmış kostümler

4



Son Karar

Bağımsız yapım olsa bile çok severek oynadığım platform oyunları olmuştu ama AAA'lerden ilk defa kötü bir platform oyunu görüyorum.

TÜR: Platform | **YAPIM:** Square Enix, Arzest | **DAĞITIM:** Square Enix, CD Media | **DİJİTAL İNDİRME:** 369 TL (Steam), 399 TL (PSN), 400 TL (XBL)
YAŞ SINIRI: 7+ | **DAHASI İÇİN:** balan-wonderworld.fandom.com







Pozisyona bağlı "kafa çarpma" gibi hareketleri yapmak gerçek bir tatmin duygusu yaratıyor.

FIGHTS IN TIGHT SPACES

Dar alanda kısa "punch'laşmalar"

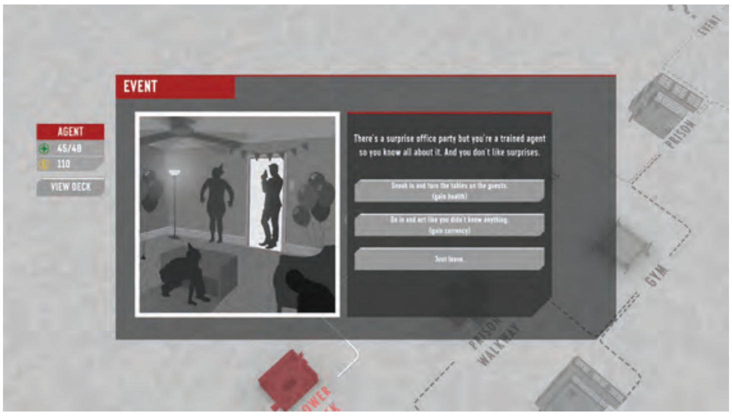
ALİ SEZGİN

Çok başarılı bir oyunun ardından çıkan benzer türde oyunların eş zamanlı olarak hem çok şanslı hem de fazlasıyla şanssız olduklarını düşünüyorum. *Fights in Tight Spaces* için bu oyun kesinlikle Slay the Spire. İki oyunda da rogulike deste yapma elementleri var. Her oynanışta başlangıç destenizi ekleyip çıkararak kafanızdaki sisteme en uygun desteyle hayatta kalmaya çalışıyorsunuz. Farklı rotalar çiziyor ve bu rotalardaki ödül ve tuzaklardan olabildiğince verim almaya çalışıyorsunuz. *Fights in Tight Spaces*'ın büyük bir farkı var elbette; Slay the Spire'da oyuncunun konumu önemli değilken, burada yumruklar, silahlar ve tekmeler arasında dans ederek dövüşmeniz gerekiyor.

Gizlenmeyen gizli ajan

Fights in Tight Spaces'da bir gizli ajanız. Görevimiz gereği motosiklet çetelerinden kartellere kadar farklı örgütlerin liderleriyle kapışmamız gerekiyor. Dövüş sistemi oldukça basit ve özünde biraz bulmaca çözme kafasında işliyor. Her elin başında düşmanlar pozisyon alıp, yapacakları saldırıları seçiyorlar. Nerelerde vurabilecekleri, tuttururlarsa kaç hasar verecekleri ve diğer detayların tamamına hâkimsiniz. Sonra kartlarınızı görüyor ve önünüzdeki mayın tarlasından nasıl sağ çıkacağınıza karar veriyorsunuz. Desteyi oyuncu bölümlerde ilerleyerek oluşturduğu için karşısına çıkacak seçeneklerin ne derece iyi veya kötü olduğu da ona bakıyor.

Verilen kararların oyuna yansımasıysa işin eğlenceli kısmı. Size sopayla vuracak birini alıp silahlı adamın önüne atıp vurulmasını sağlamak ve biriken momentumu kullanarak dönen tekmeyle ikisini birden yere sermeniz mümkün mesela. Bunun tam aksine daha sıkıcı ama iş gören, karşı saldırı destesi de var. Buradaysa çok hareket etmeden blok ve karşı hamle kartlarını kullanarak, vurana dönüp bir de siz vuruyorsunuz mesela.



Event'lerin sayısı az ve sunduğu ödüller yetersiz. Bunların biraz olsun geliştirilmesi gerekiyor.

Dayak atanındır

Fights in Tight Spaces'ın sevmediğim yanları da yok değil. Bahsetmeye doyamadığım *Slay the Spire*'da başlangıç destelerini bambaşka temalı içerikli destelere çevirmek mümkün. Ona kıyasla burada o esneklik ne yazık ki o kadar yok. Hem bölümden sonra yeni bir kart seçmek mümkün olsa da, para kazanmak için genelde hıza dayalı görevleri tamamlamak gerekiyor. Kart azaltmak için fazla seçenek yok, bu da destelerin daha tekdüze hale gelmesine neden oluyor. Oyundaki kartların etkilerini değiştiren relic benzeri ek eşyalar da *Fights in Tight Spaces*'da yok. Bu yüzden bir temaya giderken, gelen iyi bir relic üzerine başka bir desteye dönmek veya karışık desteler yapmak gibi durumlar da söz konusu değil.

Fights in Tight Spaces benim için oldukça eğlenceli bir değişiklik oldu ama öyle 600-700 saat gömebileceğim bir potansiyeli olduğunu henüz şimdilik düşünmüyorum. Dar alanlardaki dövüşleri tema almasına rağmen temposu düşük. Yaratıcılık konusunda hem daha fazla karta hem de oyuncuya destesini düzenlemesi için daha fazla fırsat sunmaya ihtiyacı var. Ayrıca oyunu karıştıran, planları bozan değişiklikler de kesinlikle şart gibi şu an için. Yakından takip edeceğim oyunlardan biri olacak, oyunun potansiyeli kesinlikle var ama aşması gereken de bolca duvar var.

+

- Harika bulmacalar sunuyor
- İlginç kartlar bolca var

−

- Desteleri yeterince özelleştiremiyoruz
- Oyun yeterince değişmiyor

Son Karar

Oyunculara deste kontrolü üzerinde daha fazla kontrol verir ve daha yaratıcı desteler için oyuncuyu zorlarsa harika sonuçlar ortaya çıkar.

TÜR: Kart | **YAPIM:** Groundshatter | **DAĞITIM:** Mode7 | **DİJİTAL İNDİRME:** 40 TL (Steam), 39 TL (EGS), 56 TL (XBL)
YAŞ SINIRI: 16+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-163-fights

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

O DEĞİL DE ŞU NIER REPLICANT'IN TAM ADI HERHALDE OYUN TARİHİNİN EN ÇOK KOPYALA-YAPIŞTIR YAPILAN OYUN ADIDIR. İNTERNETE İLK YAZAN YANLIŞ YAZDIYSA BÜTÜN DÜNYA OYUNUN ADINI YANLIŞ BİLİYORDUR.

ÇOK OYUNCULU

Yeni



OUTRIDERS
PC, PS5, X|S, PS4, X-ONE

Hızlı ve eğlenceli oynanışıyla, özgün sınıflarıyla, bol bol farklı yetenek sunuşuyla fena bir çıkış yapmadı ama oyuncularını uzun süre aktif tutabilmesi için yapması gereken daha çok şey var. Yine de Destiy, Warframe gibi yapımlara alternatif arayanlara iyi bir alternatif sunabilmeyi başardı şimdilik.



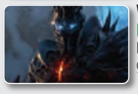
Hunt: Showdown
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Gerilimli ve orijinal yapısıyla battle royale'ler arasından sıyırıldı ve giderek daha da güçlü hale geldi.



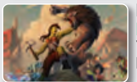
It Takes Two
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Brothers'ı ve A Way Out'u geliştiren ekip yine harika bir işe imza atmış.



Destiny 2: Beyond Light
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Başarılı genişleme paketleri sayesinde looter shooter türünün en popüler oyunlarından olmayı sürdürüyor.



World of Warcraft: Shadowlands
PC
BfA'nın ardından Blizzard şükür ki yeniden doğru yolda gitmeye başladı.



Hearthstone
PC
Yeni Forged in Barrens güncellemesiyle yeni oyunculara daha açık bir hale geldi.

Klasik



Left 4 Dead 2
PC
4 kişi birleşip zombi maması olmanın tadı başkaydı. Hâlâ daha zevkle oynanır.

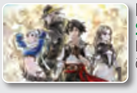
RYO (Rol Yapma Oyunu)

Yeni

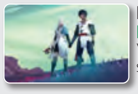


DISCO ELYSIUM: THE FINAL CUT
PC, PS5, PS4

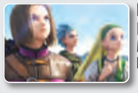
Tam olarak bir mükemmel olanı daha da mükemmelleştirme örneği sayılır mı tartışılır ama Disco Elysium zaten çıktığı anda adını yapılmış en iyi RYO'lar arasına yazdırmıştı, The Final Cut da getirdiği ek içeriklerle, seslendirmelerle ve bir sürü iyileştirmeyle oyunu çoğu yönden birkaç adım daha ileriye taşımayı başarmış.



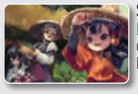
Bravely Default II
Switch
Eskinin klasik JRYO'larına (ama böyle en eski olanlarına) özlem duyanlar için.



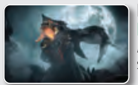
Haven
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Yalın, güzel yazılmış, sıcak ve romantik bir RYO. Tam sevgiliyle oynamalık.



Dragon Quest XI - Definitive Ed.
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Modern görünümüne aldanmayın, JRYO'ların köklerine köküne kadar sahip. Saf JRYO'ları sevenler için.

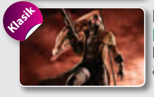


Sakuna: Of Rice and Ruin
PC, PS5, PS4
Çiftçilik simülasyonlarıyla JRYO'ların bir araya gelişinin bu kadar nefis olacağını düşünemezdik.



Demon's Souls
PC, PS5, PS4, Switch
Aslına aşırı sadık olması birçoğumuzu gerse de soulslike sevenler ayıla bayıla oynayacaktır.

Klasik



Fallout: New Vegas
PC, PS3, 360
Eskilerin yeri de ayrı, Bethesda yapımlarının da yeri ayrı ama New Vegas'ın yeri de çok ama çok ayrı be!

AKSİYON

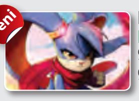
Yeni



RETURNAL
PS5

Hades, Dead Cells gibi roguelike şaheserlerini oynayıp "AAA bir roguelike çok efsane olmaz mıydı" diye düşündünüz mü hiç? Birileri düşünmüş ve yapmış! Returnal, Demon's Souls yeniden yapımını saymazsanız PS5'in ilk gerçek özel oyunu ve bu ağırlığı da başarıyla taşıyor.

Yeni

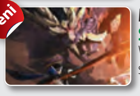


Kaze and the Wild Masks
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
90'larda eline platform oyunu değmiş birinin şu oyunu görüp de anında ısınmaması mümkün mü?



Ghosts 'n Goblins: Resurrection
Switch
Tıpkı 35 yıl önceki oyuncular gibi hayattan soğumak ister miydiniz?

Yeni



Monster Hunter: Rise
Switch
World'den sonra yeni bir MonHun'a hasrettik ama bu da sanki biraz serinin standartlarının altında kalmış.



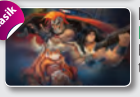
Persona 5 Strikers
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Musou türünü arşa çıkaran bir oynanışa, P5'i aratmayan bir hikâyeye sahip, daha ne olsun?

Yeni



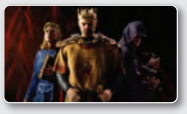
NieR Replicant ver.1.22474487139...
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Yoko Taro'nun değişik zihnine Automata'da şahit olanlar buna da hayır diyemeyecektir şüphesiz.

Klasik



Blizzard Arcade Collection
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Blizzard'ın en eski üç oyununun elden geçmiş versiyonları tek pakette retrocularla buluştu.

STRATEJi



Crusader Kings III
PC
İyi çıkmasını bekliyorduk, bu kadarını beklemiyorduk, Paradox kendini aşmış. Üstelik olabildiğince yeni oyuncu dostu.



Nebuchadnezzar
PC
Pharaoh, Caesar gibi eski zamanlarda geçen şehir kurma oyunlarına özlem duyuyorsanız bir göz atmanızda fayda var.



Partisans 1941
PC
Commandos benzeri oyunların Commandos'a en çok benzeyeni. Türe güzel yenilikler de getiriyor. Benzerlerinden biraz daha kolay ama.



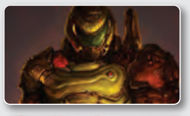
Desperados III
PC
Shadow Tactics harika değil miydi ya..? İşte aynı yapımcılardan gelen, aynı derece harika bir oyun daha size!

Klasik



Fire Emblem: Awakening
3DS
Oyun dünyasının en kadim serilerinden Fire Emblem'e çağ atlatan, onu yeniden gündeme taşıyan inanılmaz bir oyundur.

FPS



Doom: Eternal
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Zebani olmak için de güzel bir gün değil, kadim tanrı olmak için de... İkinci The Ancient Gods paketi de kaliteyi sürdürüyor.



Superhot: Mind Control Delete
PC
Oynanışı ve görselliğiyle özgünlüklerden özgünlük beğenen Superhot'ın yenisi, yeni mekaniklerle taze hissettirmeyi başarıyor.



Serious Sam 4
PC
Dibine kadar külüstür, eski kafa ve süper eğlenceli oynanışıyla geri dönmüş. Ama en azından teknik olarak modern olsaymış keşke.



Call of Duty: Black Ops - Cold War
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Hikâyesi diğer son dönem CoD'lar gibi "meh", multisi de daha çok Warzone'u desteklemek için var gibi. Yine de eli yüzü düzgün bir CoD.

Klasik



Dishonored
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Immersive sim türünün gözbebeklerinden. Bu kadar yaratıcı mekaniği uyum içinde tek oyunda sunabilmek cidden devrimseldi.

DÖVÜŞ, YARIŞ, SiM, SPOR



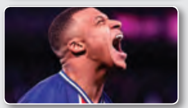
NFS: Hot Pursuit Remastered
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
2010 yapımı Hot Pursuit en iyi NFS'lerden değildi ama başarılı oyundu. Yenilenmiş versiyonu da hâlâ keyifli.



Dirt 5
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Yine garip garip tasarım tercihleriyle oyuncuları gıcık etse de eğlence faktörü hâlâ çok üst düzey.

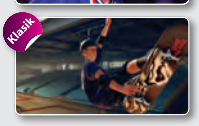


The Sims 4: Snowy Escape
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Yine her zamanki gibi aşırı pahalı olan bu DLC sim'lerinize Japon temalı kış etkinlikleri ve eşyaları sağlıyor.



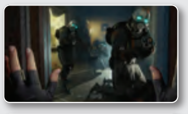
FIFA 21
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Onlar farklı bir şey yapmaya çalışmazken biz niye çalışalım... Yukarıdaki NBA için yazdıklarımızı alın, NBA'i çıkarıp yerine FIFA koyun.

Klasik



Tony Hawk's Pro Skater 1+2
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
MTV, Jackass ve punk rock'ın revaçta olduğu yılları temsil edecek tek bir seri seçersek Tony Hawk olurdu. Yenilenmiş hali de şahane.

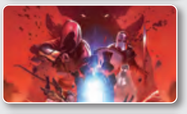
SANAL GERÇEKLİK



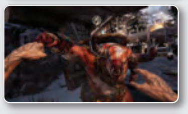
Half-Life: Alyx
Index, Quest, Vive, Rift, WMR
Adı Half-Life 3 olsaydı kimse bir şey diyemez-di , yeni Half-Life için bu kadar beklediğimize değmiş ve hayır, abartmıyoruz!



Beat Saber
Vive, Rift, WMR, PSVR
Müthiş ötesi ritim oyunu Beat Saber, VR'ı olan herkesin kütüphanesine eklemesi gerekenlerden.



In Death: Unchained
Quest
Ok ve yayınızla fantastik orta çağ ortamlarında savaştığınız oyun Oculus Quest'in bütün imkânlarını kullanıyor.

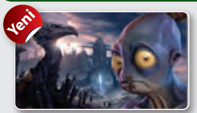


Asgard's Wrath
Rift
VR'da böyle büyük ve bu kalitede bir oyun ilk defa görüyoruz! Ama uzun süreli oynayınca başı dönenlere göre değil.



The Climb 2
Quest
Crytek'ten alıştığımız mükemmel bir görsellik eşliğinde oraya buraya tırmanmak insanı beklenmedik derecede ferahlatıyor.

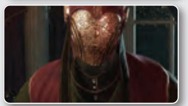
MACERA & BULMACA



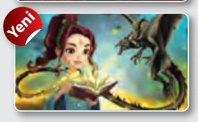
Oddworld: Soulstorm
PC, PS5, PS4
90'lardan beri itinayla devam eden Oddworld serisi bu kez mizah dozunu düşürüp ciddi bir havaya bürünüyor.



Red Ronin
PC
Katana Zero'yu sevenler Red Ronin'e de mutlaka göz atmalı. Türü farklı ama keşiş hissi yine on numara.



Lust from Beyond
PC
Aksayan yönleri az sayılmaz ama cinselliği bir gerilim unsuru olarak iyi kullanan, yoğun, karanlık bir atmosfere sahip bir yapım.

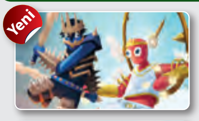


Lost Words: Beyond the Page
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Oynanışı ve bulmacaları çok basit, hikâyesiyse çok samimi bir yapım. Kesinlikle iyi ki oynamışım dedirtecek cinsten.



Paradise Lost
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Diğer yürüme simülasyonlarından ayrılan çok özgün bir yönü yok ama etkileyici bir hikâye sunmayı başarıyor. Özellikle de sonuyla.

BİR GARİP OYUN



Totally Accurate Battle Simulator
PC, X|S, X-One
Mamut, ejderha, Zeus, kaktüs birbirine dalıyor ve hepsi pörtlek gözlü!



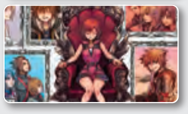
Fuser
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Şahane bir şarkı listesinden parçaları alıp, birbirlerine miksleyip milleti coşturuyoruz. Neden daha fazla DJ'lik oyunu yok ki?



Fitness Boxing 2
Switch
Ritim eşliğinde havaya yumruk sağlayarak egzersiz yapıp forma girmek mi? Fikir güzel, uygulamaysa eh işte.



Tetris Effect: Connected
X|S, X-One
Dahiyane Tetris oyunu Tetriss Effect'in tek bir sorunu vardı, o da ömrünün kısalığıydı. Multiplayer özelliklerle bu sorun giderilmiş.



Kingdom Hearts: Melody of Memory
PS5, PS4, Switch
FF'ler uyuz Theatrhythm'le yetinirken KH canavar gibi bir ritim oyununa kavuştu!

EDITTOCHAT

BU AY EN SONUNDA MODERN İNSANLARIN ARASINA ADIM ATTIK, BİR GRUP CHAT'İMİZ OLDU! BU İYİ BİR ŞEY Mİ OLDU, 100% POLEMİK YARATMAK İÇİN BİR ŞEY Mİ OLDU... ARTIK ORASINI BİLEMİYORUZ.

Serpil Ulutürk, "Edittochat" grubunu oluşturdu.
Serpil Ulutürk sizi ekledi

Ali Sezgin: :O

Gizem Sedef: Artık mükemmel stickerlar yollayacağım bir grubum daha oldu.

Ali Sezgin: Voholey!

Serpil Ulutürk, Mutlu Şenay kişisini ekledi
Onur Kaya: Mutlu'yu neden eklediniz ya?

Serpil Ulutürk: Gelip, "Dergiyi whatsapp'ta çıkaralım," diyecek mi acaba diye.

Onur Kaya: Derse gruptan atacak mıyız o önemli!

Mutlu Şenay: Seneye, Game Awards döneminde, sabah uyanınca bu grupta birikmiş 800 mesaj için şimdiden heye-canlıyım :)))

RTX'li Metro Exodus geliyordur...
Onur Kaya: Yani yansımalarla oyun mekaniği de yaparsın, sadece fotorealizme katkısı bile olsa güzel bir şey. Şimdiye kadarki grafiksel gelişim sana yetti galiba. Daha fazla istemiyorsun sen :D

Gülhis Canpolat: Bak yapabilir-sin, ona lafım yok. Ama Metro Exodus bunu yapıyor mu? Yoksa sadece fiyakalı mı duruyor? 😂

Gülhis Canpolat: Biraz da görüntü takıntılı kitle batıyor bana, oyunlar harika görünsün eyvallah da... Yani bu "iyi oyun olma gereklilikleri" check list'im-de çok aşağılarda kalıyor.

Onur Kaya: "Yasin is typing."
asdsdfdsfgdg

Yasin İlgün: Yasin is typing tabii ki!
Yasin İlgün: Cehalete gelemem.

Gülhis Canpolat: Cehalet mi? Zorbalık için fırsat buldum kaçırmam diye okunuyor herhalde (!)

*Saatlerce tartıştıktan sonra editörlerin son kararı: Yeni teknolojiler daha olanaklarının sınırlarını zorlayamadılar diye geldiklerine heyecanlanmayalım mı?! Neden bu kadar pesimistsi-niz! *Ağlayan surat.**

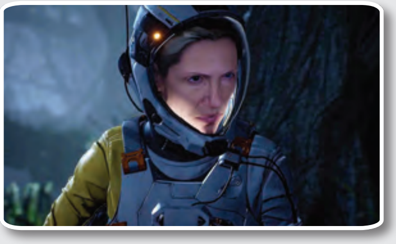
Her şey çok pahalı muhabbeti dönüyordur...
Ömer Akdağ: Hiç iyi olmadı bu grup ya, Eren'den de Onur'dan da yüzük isteyen Gollum gibi acil yazı istiyorum kaç vakittir, gelmiş burada goygoy yapıyorlar ! 💩

Editörlerden capsler...
Engin Vural: Bu saate yazı mı kalır? Kızdırmayın Ömer'i!

Engin Vural: Şuraya 1.000 tane mesaj yazdınız, 3 tane yazı eder.

Ertesi gün:
Eren Eryürekli: Dün Ömer geldi baktı ya bugün herkes sus pus. Yine gelir korkusuyla... 👀

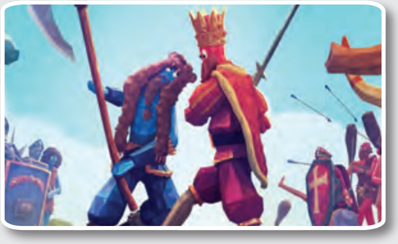
AYIN ALTIN OYUNLARI



RETURNAL



DISCO ELYSIUM: THE FINAL CUT



TOTALLY ACCURATE BATTLE SIMULATOR

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Hah şöyle Resi, Mass Effect, AC gibi büyük markalar da çıksın biraz ortaya yahu!

Mayıs '21	
Resident Evil: Village	7 Mayıs
Hood: Outlaws & Legends	10 Mayıs
AC: Valhalla - Wrath of the Druids	13 Mayıs
Mass Effect: Legendary Edition	14 Mayıs
Subnautica: Below Zero	14 Mayıs
Knockout City	21 Mayıs
Biomutant	25 Mayıs
SMT III: Nocturne Remaster	25 Mayıs
World's End Club	28 Mayıs
Haziran '21	
Sniper: Ghost Warrior - Contracts 2	4 Haziran
Chivalry 2	8 Haziran
Final Fantasy VII Remake Intergrade	10 Haziran
Ninja Gaiden: Master Collection	10 Haziran
Guilty Gear -Strive-	11 Haziran
Ratchet & Clank: Rift Apart	11 Haziran
Dungeons & Dragons: Dark Alliance	22 Haziran
Legend of Mana	24 Haziran
Mario Golf: Super Rush	25 Haziran
Scarlet Nexus	25 Haziran
Disgaea 6	29 Haziran
Temmuz '21	
Monster Hunter Stories 2	9 Temmuz
Zelda: Skyward Sword HD	16 Temmuz
Cris Tales	20 Temmuz
Neo: The World Ends with You	27 Temmuz
Ağustos '21	
Humankind	17 Ağustos
Kena: Bridge of Spirits	24 Ağustos
King's Bounty II	24 Ağustos
No More Heroes III	27 Ağustos
New World	31 Ağustos



ALT

ERENERYÜREKLİ

Aşırı simetrik bir Fransa güzellemesi

VİZYON TARİHİ
4. ÇEYREK
2021



Reklamlara storyboard çizdiğim toplantılarda bazen "ya şu planı Wes Anderson gibi çizelim" ya da daha samimi olduğumuz yönetmenlerle "çek bi' Wes Anderson" şeklinde istenen şey dekor ve karakterleri simetrik bir şekilde çizmem yönlendirmesidir. Hani simetrik kompozisyonlar her daim vardılar ama Anderson bunu o kadar markası haline getirdi ki artık onunla anılır oldu simetri. Bu da bir çeşit auteur'lük herhalde.

Elbette yönetmenin tek meziyeti ince ince işlenmiş sanat tasarımı, kameraya dik dik bakan aktörleri ve simetrik planları değil. Grand Pudapest Hotel ve Fantastic Mr. Fox'ta bolca gördüğümüz kara mizahı ve karmaşık ilişkiler ağını derli toplu senaryolarla sunabilmesi de ayrıca takdire şayan bir durum. İşte tüm bu özelliklerin artık dibine vurulduğu fragmanından dahi belli olan The French Dispatch yönetmenin en yeni bayram şekeri olmaya geliyor. Nasıl olmasın ki? Yine zibilyon tane ünlü isimle şenlenen uluslararası bir kadro, yine ilmek ilmek işlenmiş bir sanat ve görüntü yönetimi ve alıştığımız bol keseden simetrik planlar bizi bekliyor. Öykümüz French Dispatch isimli Amerikalı yayın yönetmeninin keyfi ne istiyorsa yazdığı ve Fransa'da yayınladığı bir dergi çevresinde geçiyor. Bu genel yayın yönetmeninin ölümüne müteakip dergi ekibi, eski yazılardan en dikkat çekici üç tanesini derlemeyi seçiyor ve bizler de bu üç öykünün ekseninde derginin tarihçesine tanık oluyoruz. Tabii bu tarihçe 1925-1975 yılları arasına yayıldığından bolca Fransa tarihini etkileyen olaya karışıp yönetmenin kendine has üslubuyla yazdığı karakterlerle tanışacağız. Oyuncu kadrosunun zenginliği zaten böylesi geniş çaplı bir hissiyat veriyordu uzaktan ve yer yer animasyonlu bölümlerin de olacağını şimdiden müjdeleyelim.

Benim film hakkındaki tek korkum ortaya çıkan işin aşırı Wes Anderson kokması ve neredeyse yönetmenin kendi parodisine dönüşmesi tehlikesi (bkz. Tim Burton). Ha şimdi diyebilirsiniz ki adamın tarzı belli, oradan gidiyor klasik. Evet, bu doğru olsa da paçalarına kadar yönetmenin tarzına bulanmış bir filmin de izleyicilerde ters tepmesi olası bir durum. Ama yüksek ihtimalle filmin sunacağı cümbüş o kadar keyifli olacak ki bu tür bir serzenişte bulunmayacağız bile. Filmde anlatılacak hikâyelerin en azından birinin siyah beyaz olacağı ve hatırı sayılır oranda çıplaklık içereceği de gelen bilgiler arasında. Yönetmenin filmlerinde pek alışık olmadığımız bu durum bakalım filme nasıl bir katkı yapacak hep birlikte göreceğiz.

Sinefillerin gözbebeği Anderson'ın filmi ilk gösterimini Temmuz'da Cannes Film Festivali'nde yapacak ve oradan ödülle dönmesi olasılığı da var. Sinemalarda ne zaman gösterime gireceğiyse şu an bilinmiyor ama bu yıl içinde kuvvetle muhtemelen izleyeceğiz bu nevi şahsına münhasır Amerikalının zarif Fransız rüyasını.



Wes Anderson sevenlerin takip etmesi gereken 3 yönetmen

3. Spike Jonze



Gariplikte en az Wes Anderson kadar şanı olan, kendisi de dergicilik ve müzik kliplerinden gelen Spike Jonze, senarist Charlie Kaufman'la iş birliği yaptığı filmlerle tanınıp sevildi. Being John Malkhovich, Her, Adaptation onun en bilinen işleri olsa da siz vakit bulduğunuzda çektiği nefis Björk ve Fatboy Slim videolarına da bir bakın derim.

2. Michel Gondry



Bir diğer Björk ve Kaufman gediklisi de Michel Gondry. Spike Jonze'un Fransız şubesi gibi diyebileceğim yönetmenin en iyi işlerinden olan Eternal Sunshine of the Spotless Mind ve Human Nature yine Kaufman senaryolarından uyarlanmış, Science of Sleep'se yönetmenin engin ve kaotik hayal gücünün en belirgin dışavurumu olmuştu.

1. Tarsem Singh



İsmi fazla duyulmasa da Hintli yönetmen Singh, görsellik konusunda en az Anderson kadar takıntılı ve mükemmeliyetçi biri. Filmleri biraz dağınık yapılara sahip olsa da görsel estetik olarak hep bir Rönesans tablosunu andırırlar. Onun The Fall ve The Cell filmleri dışındaki işleri hep orta karardır ama R.E.M.'in Losing My Religion klibine imza atarak tek başına "haydi 90'ların tüm rock kliplerinde yaşlı çıplak adam kullanalım" akımını başlattığını söyleyebiliriz.

YÖNETMEN: Wes Anderson **OYUNCULAR:** Timothée Chalamet, Frances McDormand, Léa Seydoux, Adrian Brody, Owen Wilson, Bill Murray, Tilda Swinton, Saoirse Ronan, Elisabeth Moss, Willem Dafoe, Edward Norton, Benicio Del Toro, Christoph Waltz, Cécile De France

YAZI GÖKER NURBEYLER



ODAMIZDAKİ BOŞLUĞU DOLDURMANIN YOLU

Iron Man, Marvel'ı günümüze taşıyan en önemli karakterlerden biri. Çizgi romanları, sinematik evreni, oyuncakları ve çeşit çeşit fan ürünleri derken bu alt kültürü besleyen önemli bir ticari meta. Giyimden, oyuncaklara, nevresimden çatal bıç... Tabii bu yazının konusu koleksiyon figürleri ve heykelleri. Karakter bu kadar popülerken oyuncak veya koleksiyon eşyası üreten hemen her üreticinin hemen her bütçeye göre en az birkaç çeşit ürünü bulunuyor.

Koleksiyonerleri, sergileme şekillerine göre pozlamayı sevenler ve hazır pozlanmışları sergileyenler şeklinde ikiye ayırabiliriz. Pozlama ve güzel pozlanmış bir figürü hakkını vererek fotoğraflama için modern bir sanat desem çok da yanlış olmayacaktır. Güzel bir pozlama ve doğru çekimlerle film sahneleri canlandırılabilir ve hiç çekilmemiş film sahneleri bile sahnelenebilir. Vakit ve yetenek gibi unsurları dikkate aldığımda kendimi ikinci kategoriye yakın görüyorum.

IRON MAN O PARAYA ÜTÜ DE YAPMALI

Heykel ve Iron Man severlikten aldığım gazla birkaç ay önce kafayı kırdım ve Sideshow'dan Iron Man Mark VII Maquette adlı heykeli aldım. "Bak ışıklı mışıklı ne kadar şık, ayrıca mobilyalara ne kadar da uyum sağlayacak (?)" başlıklı diyaloglarla kendimi kandırdıktan sonra gümrükleme dahil 10 günde dev kutu kapımdaydı.

Iron Man'i bu kadar fenomen yapan unsurlardan bir tanesi siz de kabul edersiniz ki üzerindeki teknoloji harikası zırhları. Para, zekâ ve teknolojinin kesişim noktası olan bu zırhlardan Iron Man sever herkesin birer favorisi var diyebilirim. Kimi tasarım ve rengine kimiyse özelliklerine hayran olur. Bu heykeldeki Mark VII ilk Avengers filminde arzı endam eden zırh. Heykel, New York Savaşı'nda havaya uçurduğu bir Chitauri'nin üzerinden kayıp geçişini canlandırıyor. Dolayısıyla (yaklaşık 54 cm'lik) bir diyorama, yani 3 boyutlu bir görüntü. Malzeme olarak polystone ve reçine kullanılmış. Ark reaktörü, gözleri



Güzel ışıklandırılmış bir figür konulduğu alanı zenginleştirir.

ve iticileri (repulsor) ışıkla aydınlatılmış. Aydınlatmalar arasında en dikkat çekense tabanındaki büyük patlama efekti ve elinden çıkan füze. Aydınlatmaları diyoramayı güneş battıktan sonra yaşanmakta olan bir sahneye çeviriyor. Biraz lükse kaçan dev bir gece lambası olarak da kullanılabilir.

BUNUN DAHA KÜÇÜĞÜ YOK MU?

Olmaz olur mu? Tamam, filmi biraz geriye saralım. Başlangıç sorusu şu: Sempati duyduğunuz bir film veya oyun karakterinin pozlanabilir bir aksiyon figürünü veya heykelini odanızda, raflarınızda sergilemek istiyorsunuz. Peki seçim sırasında yapmalısınız, öncelikler neler olmalı? Burada ilk öncelik hobiler dünyasının en büyük gerçeği olan bütçe. Unutmamalı ki bu bir hobi ve hobilerin diğer finansal önceliklerin önüne geçmemesi elzem. Cüzdanı zorlamayacak bir rakama karar verildikten sonra öncelik olarak ölçeğini seçebilirsiniz: 1:16 (~10cm), 1:12 (~15cm), 1:6 (~30cm) veya 1:4 (~50cm) seçenekler arasında. Bu ebatlar figürünüze minik bir oyuncaktan (5cm) dev bir heykele (1m+) uzanan bir formatta yer veriyor. Ardından figürün heykel mi (sabit) veya pozlanabilir mi (eklemli) olup olmadığını seçeceksiniz.

Ardından marka ve model seçmeye başlayabiliriz. Hangi markaya karar verirseniz verin çakma (bootleg/counterfeit) almaktan kaçının. Bu tip figürlerin çoğunlukla malzeme kalitesi düşüktür, kolay yıpranır ve yarın bir gün elden çıkarmak/değiştirmek istediğinizde pek bir değeri olmaz. Bu nedenle referansı olmayan site veya kişilerden, tanınmadık kaynaklardan figür almanızı önermiyorum. Başlangıç olarak standart bir oyuncaktan daha çok detay ve renklendirme sunan McFarlane, Hasbro ve Neca markalarına bakılabilir. Bütçe ve evde ayırılabilecek yer arttıkça Kotobukiya, Diamond Select Toys, SHFiguarts'dan Hot Toys ve Sideshow'a uzanan geniş bir liste mevcut. Ha bir de Prime 1, XM veya Infinity Studios gibi birkaç bin dolara uzanan "aaa gerçek ya bu" diyebileceğimiz bir liste mevcut. Bu işin sonu yok. Seçim esnasında internetteki tanıtım yazı ve videolarını izleyebilirsiniz. Seçim kriteri olarak boya, işçilik, gerçekçilik veya pozlamak istiyorsanız eklem miktarı dikkate alınabilir. Yukarıda belirttiğim gibi ilk günden en büyüğü, en iyisi diye hedefleyip mutsuz olmanın bir anlamı yok. Maksat yeni bir hobiyle mutlu olmak, yaşanan ortamı güzelleştirmek ve de aynı hobiye sahip kafa dengi arkadaşlar edinmek. Unutmadan; biraz ilginiz ve el yeteneğiniz varsa figürler üzerinde değişiklikler yaparak (yeni parçalar üreterek veya ekleyerek) kendi figürlerinizi de üretebilirsiniz. Bunun tatmini daha bir başka olacaktır. Koleksiyonlarınızdaki aksiyon figürler ve heykeller biriktikçe ve harmoni içinde pozlandıkça bulunduğu odanın havasını değiştiren, izlemekten keyif aldığımız ortamlar oluşturacaktır.

SHINGEKI NO KYOJIN

EFSANE BAŞLADI, BÜYÜK YÜKSELDİ, ZİRVE YAPTI VE SERBEST DÜŞEREK BİTTİ

Hajime Isayama'nın manga ve anime dünyasını uzun süre sallamayı başaran eseri Shingeki no Kyojin (Attack on Titan) 139. sayısıyla sona erdi.

Üç büyük duvar arkasında titanlardan saklanan insanların hayatta kalma mücadelesi olarak başlayan hikâye daha sonra muhteşem sır perdeleri ve duygu dolu aksiyon sahneleriyle yükseldikçe yükseldi. Bir sır çözülürken yerini on yeni gizeme bırakıyordu ve sürekli daha fazlasını istiyorduk. Gariban insanları acımadan, düşünmeden yiyen o korkunç yüz ifadeli devler kâbuslara girecek cinstendi.

Levi ve Erwin'le tanışana kadar yaşadığım o umutsuzluk hissiyatını daha dün gibi hatırlıyorum. Survey Corps'la duvarların dışına ilk çıkışımız, Kadın Dev'le karşılaşınca dünyamızın tersine dönmesi, işin içine politika ve siyasetin karışması derken olaylar dallandıkça dallandı, budaklandıkça budaklandı.

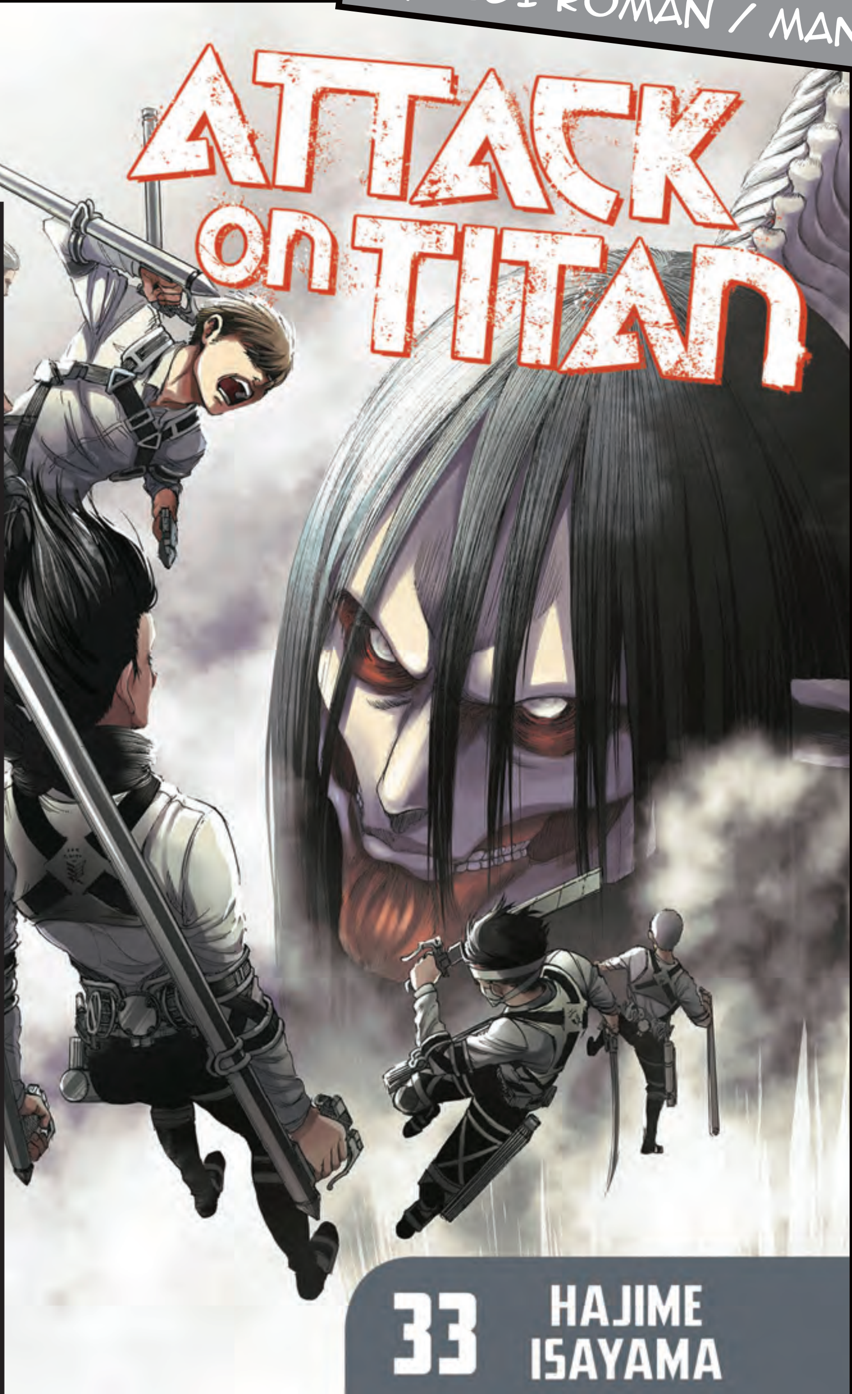
Bu muhteşem manga/anime vesilesiyle Erwin Taicho'yla da tanışmış olduk üstelik. Theoden Kral'ın ardından ilk defa atıma binip arkasından düşünmeden savaşa gideceğim bir komutanla tanıştım. Erwin, sen gerçek bir hype makinesiydin be adam!

Shingeki no Kyojin'i mangaseverlere gönül rahatlığıyla önerebilirim, çünkü yaşatacağı pek çok yeni ve taze tecrübe var. Başlangıçta kimin iyi kimin kötü olduğu netken mevzular ilerledikçe siyah ve beyaz yerini grinin farklı tonlarına bırakıyor. Nefret ettiğiniz, kin beslediğiniz karakterlere karşı merhamet ve acıma duygusu besleyebiliyorsunuz.

İyi ve kötü çizginiz özellikle son hikâye bölümünde neredeyse tamamen değişiyor. Isayama efendi bu işleri mükemmel başarsa da hikâyenin doğaüstü taraflarını açıklarken yavan kalıyor. Ana karakterimiz Eren'e verdiği bazı güçler mevzunun doruk noktasında kendisiyle çelişiyor ve bir sürü mantık hatasına sebep oluyor. Üstelik duygusal teslimat da başarısız yani, Isayama'nın bize hissettirmeye çalıştığı şeyleri anlıyorum, ama yemiyorum ve ucuz buluyorum. Eser kendi çıtasını göklere çektikten sonra bu kadar basit hatalar ve eksiklerle bitmemeliydi diyorum.

Bu noktada Game of Thrones'un 8. sezonunu örnek versem nokta atışı olur sanırım. Önceki sezonlar harikulade, sürekli daha fazlasını istiyorsunuz (gerçi 7. sezon da çalkantılıydı da neyse). Ne yazık ki final bölümü o yarattığı heyecanı karşılamayı başaramıyor. Hem aceleye gelmişlik hissi var, hem de detaylara hiç özenilmemiş.

Keza Attack on Titan'ın sanatı da bir hayli eleştirilir ve bana kalırsa haklı da bir eleştiri. Sevip sevmemek ayrı bir konu, ama karakter çizimleri bile zaman zaman gerçekten tutarsız oluyor. ■ YASİN







İLLÜSTRASYON **SAM SPRATT**

~~Asistan Bölge Müdürü~~

Bölge Müdürü Asistanı

DWIGHT SCHRUTE

AYGEN GÖRİŞ

Bir insanın maksimum edinebileceği ne kadar absürt özellik varsa hepsinin toplandığı İsviçre çakısı gibi bir adam, Dwight Schrute... O bir satışçı, bölge müdürü asistanı, gönüllü şerif yardımcısı, mülk sahibi, çiftçi, dövüş sanatları ustas-tamam duruyorum. Dwight'ın CV'sine yazacağı çok şey var. Gerçeküstü durumlar da bunlara dâhil. Mesela kendisi, bir kurt adam avcısı olduğunu iddia ediyor...

Öyle bir adam ki sürekli insanlardan ne kadar üstün olduğunu söyleyip, vücudunu nasıl geliştirdiğinden ya da vahşi doğada hayatta kalma tekniklerinden bahsedip duruyor. Virüslere karşı bağışıklık kazandığını iddia edip, bunu da "hadi üzerime hapşırın" diyerek kanıtlamaya çalışıyor, tam bir manyak anlayacağınız.

Gelgelelim Dwight, ofisin en rekabetçi satışçısı. Rekabeti sadece satışla sınırlamak yanlış olur. Dwight her şeyin en iyisini bildiğini düşünüp, kendini bu konular hakkında usta bir kişilik olarak lanse etmeye bayılıyor. Herkes bunu iyi bildiği için de pek ciddiye alınmıyor ve alay konusu oluyor. Bundan faydalanan Jim'se sürekli Dwight'ı işletiyor, türlü şakalarla çileden çıkarıyor. Bu arada Dwight'ın kabul görmek gibi bir derdi de yok aslında. Çünkü herkesin aptal olduğunu düşünüyor ve hepsinin dünyadan silinmesini istiyor.

Michael'a takıntısından da bahsetmemek olmaz. Hani sınıfta çok bilmiş, hoca yalakası, herkesi ispiyonlayan, kraldan çok kralcı birileri olur ya, hah Dwight işte tam o. Michael'a bağlılığında aşırıya kaçıyor. Çünkü Dwight'ın yegâne amaçlarından biri terfi almak. Bu nedenle de kendini Michael'a ve şirkete ispatlamak için her şeyi yapacak cesareti var.

Bu arada Dwight, sahibi olduğu "Schrute Farm"da da şeker pancarı yetiştirip satıyor. Bir bakıma kendisi arsa zengini. Kaldığı çiftlik evi 9 yatak odalı olduğu için buradan da bir gelir kapısı açan Dwight, bu odaları tripAdvisor'a bile koymuş. Bu arada yapımcılar gerçekten böyle bir sayfa açmışlar ve site hâlâ kullanılabilir durumda. Linki veriyorum ama, gidip de para yatırmayın sakın. Fakat yorumlara bir göz gezdirin: tinyurl.com/ogz-162-dwight

Tüm bu anlattıklarımdan, Dwight'ı sevmediğimi ya da eleştirdiğimi düşünüyor olabilirsiniz. Ama tam tersi! Başlarda dangoz ve yalaka bir satışçı olarak tanıdığım Dwight karakteri nasıl olduysa benim için dizinin en önemli karakteri oluverdi. Dizi sadece onun etrafında dönse hiç gocunmam, alırım mısırımı, geçer binge watching'ımı yaparım.

Dwight'ın Doğumu

Dwight'ın paylaşmak istediğim bir yığın repliği ve başına gelen bir sürü enterasan olay var... Ama özellikle bunu anlatmadan yazımı terk edemem: DWIGHT'IN DOĞUMU!

Söylediği saçma sapan şeylerden herhalde en absürt olanı kendi doğumunu hatırladığı iddiası... Buna da o kadar inanıyor ki bayağı bayağı nasıl olduğunu anlatıyor. Annesi göbek bağını dişleriyle koparmış... Ayrıca 6 kilo (NE???) doğduğu için annesi 3 ay 2 gün yürüyememiş.

Dwight'ın ikizini 'özümsemesi' mevzusunu da unutmamak lazım, şöyle diyor: "Annem bana hamileyken, ultrasonda ikizleri olduğunu öğrenmiş. Birkaç hafta sonra tekrar ultrasona gittiğinde, benim diğer fetüsü özümsediğimi fark etmişler. Pişman mıyım? Hayır. Bu olay beni daha da güçlendirdi. Şimdi hem yetişkin bir adamın hem de bir bebeğin gücüne sahibim."

Dwight'ı Anlatan Üç Kelime:

Bears!.. Ayı saldırısından nasıl korunacağınızı öğrenmek istiyorsanız başvuracağınız kişi belli.

Beets!... Gelelim şekerpancarının faydalarına... Dwight'ın yetiştirdiği şekerpancarlarının namını dizi boyunca duyacaksınız.

BSG! Dwight tam bir nerd. Onu her an Battlestar Galactica'dan bahsederken bulabilirsiniz.

VE BENİM DE BALTAM

YAZI YASİN İLGÜN



Batı Ağıl düşerken Gondor neredeydi?

Kral Theoden'in Aragorn'a yaptığı bu atarda bir haklılık payı var mı? Harbiden neredeydi bu Gondor?



Üçüncü Çağ 2758 - Rohan Kralı Helm Hammerhand, ordusunun önemli bir kısmını doğu sınırlarını korumakla görevlendirmişti. Isen Geçitleri'nde kendisinden sayıca üstün olan Wulf ile karşı karşıya geldi ve burada ağır bir yenilgiye uğradı.

Uzun uğraşların, kan ve ter dolu nice savaşların ardından sonunda dergide bir Orta-dünya köşesi elde ettim sevgili Oyungezerler. Bu köşedeki ilk işim dillere pelesenk olmuş ve bir 'meme' haline gelmiş olan "Batı Ağıl düşerken Gondor neredeydi?" sorusunu yanıtlamak olacak.

Her şeyden önce şunun bir altını çizmek istiyorum: Theoden'in bu sözü sadece ve sadece Peter Jackson'ın Yüzüklerin Efendisi üçlemesinde yer alıyor. Kitaplarda buna benzer bir söz ya da tavır bile yok. Theoden tıpkı ataları gibi "Eorl'un Yemini"ni düşünmeden yerine getiriyor aslında. Hatta sizi üzmek istemem ama Gondor'un işaret kuleleri sahnesi de kitaplarda yok. Bu kuleler ve bu mesajlaşma sistemi mevcut ama Gondor'un Vekilharcı Denethor bizzat kendisi iki elçi gönderiyor ve Rohan'dan yardım istiyor. Theoden de Eorl'un Yemini'ni yerine getireceklerini söyleyerek elçileri geri gönderiyor. "Peki Gondor cephesi Rohan gelince neden şaşırıyor?" diyeceksiniz. Çünkü Hirgon ve yoldaşı (Gondor'un elçileri) dönüş yolunda Rammas Echor'da (Pelennor Çayırları'nı çevreleyen uzun bir sur) Mordor güçleri tarafından katlediliyorlar.

"Madem böyle bir şey yok, Peter Jackson bunu neresinden uydurdu?" diyor olabilirsiniz. Aslında böyle bir mevzu var ama Batı Ağıl'ın düşüşü Rohan ve Isengard arasındaki savaşlardan 261 yıl önce, 2758'de gerçekleşiyor. Peki o yıllarda ne oldu da Rohan toprak kaybetti, düşman kimdi ve Gondor ne yapıyordu? Haydi şimdi bunu etraflıca konuşalım sevgili Oyungezerler.

Helm Hammerhand'in hikâyesi

Rohan'ın en büyük krallarından biri olarak sayılan Helm tahta geçtiğinde 51 yaşındaydı ve Rohan zorlu bir dönemden geçiyordu. Rohan'ın can düşmanı diyebileceğimiz Dunlandlı insanlar Isengard ve çevresini ele geçirmişti. İki millet arasında uzun yıllardır devam eden açık bir savaş vardı ve Helm de tam bu krizin ortasında tahta geçmişti. Helm tıpkı babası Gram gibi savaşçı ve cesur bir kraldı. Fiziksel olarak o kadar güçlüydü ki Hammerhand yani Tokmakel lakabını almıştı.

Batı Rohan biraz karmaşık bir yapıya sahip. Zira bu bölgede Rohirrim ve Dunlandlı insanlar nesiller boyunca birbirine karışmış durumda. Hatta Batı Rohan'ın en önde gelen lordların-

dan Freca, hem Rohan Kralı Fréawine'ın soyundan geliyor (en azından iddia ediyor) hem de bir Dunlandlı; bir nevi çifte vatandaş yani. Freca ve oğlu Wulf bu bölgede sevilen isimler, çünkü bu yörenin insanı savaşlardan pek etkilenmiyor ve ülkenin en verimli topraklarından birinde yaşıyor.

Freca zaman içerisinde elinde tuttuğu bu verimli topraklar sayesinde zengin ve güçlü bir lord haline geliyor, ama Kral Helm'i pek de iplemiyordu. Her şeye rağmen Helm Hammerhand onu konseyine davet ediyordu, fakat aralarında büyüyen bir gerginlik vardı.

Seneler 2754'ü gösterdiğinde Helm Hammerhand bir kez daha lordlarını konseyine davet etmişti ve bu isimler arasında Freca da vardı, fakat Helm onun hain planlarından habersizdi. Freca kralın Edoras'taki konseyine teşrif etmişti etmesine, ama yanında küçük bir ordu da getirmişti. Freca'nın amacı Helm'in kızıyla, oğlu Wulf'u zorla evlendirmekti. Yanında getirdiği orducukla Helm'in gözünü korkutabileceğini düşünüyordu. Helm Hammerhand bu saygısızlığa alaycı bir tavırla yaklaşmış ve Freca'yla koca göbeği üzerinden dalga geçmişti. Konseyin sonunda Freca'nın geri adım atmaması ve saygısızlığını devam ettirmesi hayatındaki en büyük hata olacaktı. Helm, Tokmakel lakabının hakkını verircesine Freca'ya bir tane yumruk yapıştırdı ve oyuncu diliyle konuşmak gerekirse "tek attı". Helm Hammerhand, Freca'nın oğlu Wulf'u ve soyunu Rohan'ın düşmanı ilan etti. Olaylar ışık hızında gelişti ve bir yumrukta can veren Freca'nın oğlu Wulf, babasının askerleriyle birlikte Edoras'tan kaçarak uzaklaştı. Ancak bu yumruk aynı zamanda Helm ve onun soyu için de sonun başlangıcı olmuştu...



1- Isen Geçitleri'ni kaybeden Helm Hammerhand, genç oğlu Hama ile birlikte Hornburg'a sığınmak zorunda kaldı. Böylece Wulf, Batı Ağıl'ı ele geçirdi ve Rohan'ı işgal etmeye başladı. Helm'i kuşatma altına aldı.

2- Helm'in büyük oğlu Haleth, Rohan'ın başkenti Edoras'ı savunurken Altın Konak'ın kapıları önünde, son savunmacı olarak can verdi. Wulf böylece Edoras'ı ele geçirdi ve kendini Rohan'ın kralı ilan etti.

3- Helm'in yeğeni Frealaf, Rohan halkının bir kısmıyla Dunharrow'a sığındı. Wulf böylece tüm düşmanlarını dize getirmeyi başardığını sanıyordu.

Wulf'un hikâyesi

Rohan'da düşman ilan edilen Wulf kendi topraklarına dönemezdi artık. Çareyi diğer memleketi Dunland'a kaçmakta bulmuştu. Dunland'ta oldukça sıcak bir şekilde karşılandı. Neticede Rohan'ın kralının en büyük düşmanıydı.

Wulf bu topraklarda dört yıl boyunca yaşadı ve gittikçe güç kazandı. Aynı zamanda kendi memleketinde onu destekleyen Rohan halkını da yanına kattı. Wulf sadece bunları yapmakla kalmadı, aynı zamanda Gondor ve Rohan'ın düşmanı olan Umbar Korsanları, Haradrim ve Doğulu insanlarla da gizli anlaşmalar yaptı. Helm Hammerhand hiçbir şeyin farkında değildi, ama Rohan tarihinin en büyük savaşı kapısına dayanmıştı. Saruman'ın başarısız işgal denemesi bile Helm ile Wulf'un savaşının yanında küçük kalıyor sevgili Oyungezerler.

Wulf'un dişine kan değmişti artık (hehehe). Babasının intikamını almak ve Rohan'ın kralı olmak için kararlıydı. Gücüne güç katmış ve sağlam ittifaklar kurmuştu. Artık harekete geçme zamanıydı.

Helm Hammerhand vs Wulf - Batı Ağıl düşüyor

Rohan'ın İşgali için tüm hazırlıklar tamamlandığında takvimler Üçüncü Çağın 2758 yılını gösteriyordu.

Büyük savaşın ilk adımı olarak Easterlingler (Doğulu insanlar) doğudan büyük bir orduyla Rohan'a saldırdı. Batı sınırlarında kriz üzerine kriz yaşayan Rohan için bu büyük bir sorundu. Üstelik bu saldırı "Uzun Kış" denilen ve 5 ay boyunca Eriador ile Rohan topraklarını kasıp kavuran bir döneme denk gelmişti. Ülkede kıtlık vardı, kaynak sıkıntısı vardı. Kral Helm Hammerhand ordusunun önemli bir kısmını bu saldırıyı durdurmak için doğuya gönderdi ve tahminimce tam da bu dönemde Gondor'dan da yardım istedi. Ne yazık ki Gondor da büyük sıkıntı içerisindeydi, çünkü Umbar Korsanları ve Haradrim üç kocaman filoyla Güney Gondor'a çıkartma yaptı. Hatta bu filolardan biri Gondor'un güneybatı sınırlarına kadar ulaştı. Bir kısmı da Wulf ile buluşup onun ordusuna katıldı.

Rohan ordusunun büyük bir kısmı zor şartlar altında ülkenin doğusunu savunurken batıda Wulf tehlikesi belirdi. Helm Hammerhand elinde kalan güçleri bir araya getirdi ve Isen Geçitleri'nde bir savunma hattı kurdu. Düşman güçleri sayıca üstün olsa da bu darboğaz noktada güçlü



1- Üçüncü Çağ 2759'da önce Helm'in oğlu Hama, ardından da Helm Hammerhand kuşatma sırasında hayatını kaybetti. Açlık, yokluk ve bitmek bilmeyen kış şartlarına rağmen Rohirrim burada direnmeye devam etti.

2- Helm'in yeğeni Frealaf, az sayıda Rohirrim ile bahar aylarının başlarında Edoras'a sürpriz bir baskın yaptı. Bu baskında Wulf'u öldürmeyi başardı ve Rohan'ın başkentini geri kazandı.

D



Güney Gondor'da korsanların saldırılarını savuşturmayı başaran Gondor, Uzun Kış'ın da sona ermesiyle Rohan'a yardıma koşar. Frealaf ve Rohirrim, Gondor'un da askeri desteğiyle birlikte tüm Rohan'ı Dunlend işgalinden kurtarır.

bir savunma yaparak Wulf'un saldırısını durdurmayı planlıyordu.

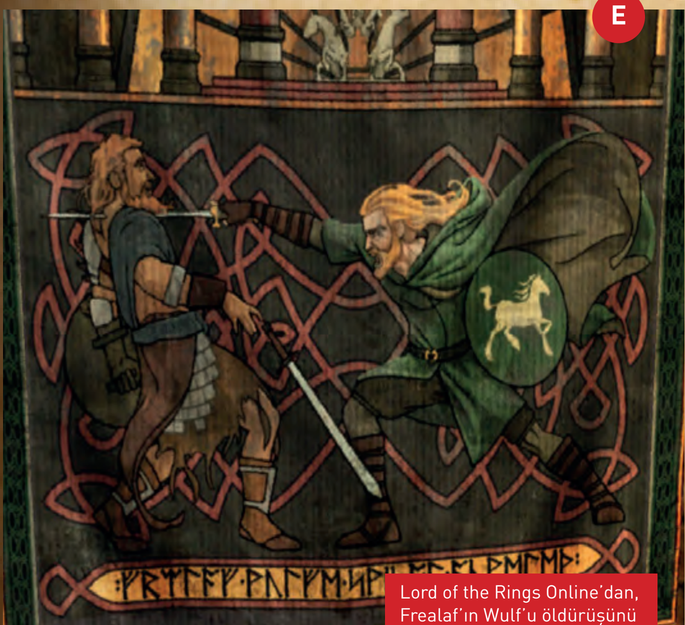
İki ordu karşı karşıya geldiğinde aradaki güç farkı ortaya çıkmıştı. Isen Geçitleri stratejik olarak önemli bir nokta olsa da Isengard da Wulf'un kontrolündeydi. Helm'in ordularını sadece batıdan değil aynı zamanda kuzeyden de vurma şansı vardı. Rohan'ın kralı büyük kayıplar vererek Isen Geçitleri'nden çekilmek ve dağlara doğru gerilemek zorunda kaldı. En sonunda da Hornburg Kalesi'ne çekildi. Wulf'un ordusu Helm'in güçlerini kuşatma altına aldı.

Wulf için önemli olan Edoras'ı düşürmek ve tahtı ele geçirmekti. Helm'in büyük oğlu Haleth, Edoras'ı savunmaya çalışsa da elinde yeterli sayıda asker yoktu. Kralın varisi, Altın Konak'ın kapılarının önünde ülkesini savunurken son nefesini vermişti. Sadece Batı Ağıl düşmedi, nerdeyse tüm Rohan düşmana boyun eğdi. Ve işte böylece Wulf kendisini Rohan'ın Kralı ilan etti ve tacı kafasına taktı. Ancak Rohan'ı tamamen dize getirememişti. Hornburg'da Kral Helm Hammerhand ve küçük oğlu Hama, Dunharrow'daysa kralın yeğeni Frealaf kuşatma altında direniyordu.

Helm'in kuşatmayı kırma şansı yoktu. Halkı sadece düşmana karşı değil aynı zamanda açlığa, kıtlığa ve öldürücü soğuğa karşı da savaş veriyordu. Hama ve birkaç askeri halka yiyecek ve erzak bulmak için kaleden dışarı çıktı; bir daha da onları gören olmadı...

Tokmakel'in kaderiyse biraz daha farklı ve çok daha epikti. İntikam ve gazap ateşiyle yanıp tutuşan Helm, kar fırtınasını kullanarak düşmana korku salıyordu. Önce devasa hücum borusunu üflüyor ardından da beyazlara bürünüp gizlice kalesinden çıkıyordu. Fırtınada düşman saflarına

E



Lord of the Rings Online'dan, Frealaf'ın Wulf'u öldürüşünü ve Edoras'ı kurtarışını temsil eden bir çalışma.

F



Beren, Frealaf'ın da desteğiyle Orthanc'ın anahtarını Saruman'a devrediyor.

karışıp Dunlandlıları çıplak elleriyle öldürüyordu.

Düşmanın kalbine büyük bir korku salmış olsa da günün sonunda o da bir insandı. Evlatlarını kaybetmesinin verdiği acı, açlık ve susuzluk ve dondurucu soğuklar bir araya gelince sonunda Helm Hammerhand de Illuvatar'ın Hediyesi'ni kabul etmek zorunda kaldı, yani hayata gözlerini yumdu. Bu gizli saldırılardan birinde açlıktan ve soğuktan donarak öldü. Tıpkı hayattayken olduğu gibi ölümde de epikliğinden ödün vermemişti. Ayakta ve savaşmaya hazır bir vaziyette donarak ölmüştü.

Ve böylece Rohan'ın kralının hayatı sona erdi, ama efsanesi uzun yıllar devam edecekti. Helm's Deep, yani Miğfer Dibi adının nereden geldiğini merak ediyorsanız bu vesileyle öğrenmiş oldunuz. Hatta Yüzük Savaşı sırasında Helm'in borusu bir kez daha derin bir şekilde gürlemiş ve Saruman'ın askerlerinin kalbine korku salmıştı.

Peki Batı Ağıl düşerken Gondor neredeydi???

Rohan düşmana boyun eğerken ve dört bir yandan kuşatılırken Gondor'un eli de armut toplamıyordu tabii ki. Gondor "Uzun Kış"la birlikte gelen sıkıntıları pek de yaşamadı. Bu felaket daha çok Orta-dünya'nın kuzeyini telef etti. Bununla birlikte Gondor ve Rohan arasındaki yollar bu soğuk afet yüzünden kullanılamaz hale geldi. Gondor'un kuzey yollarını kullanarak Rohan'a destek olma şansı yoktu yani.

Gondor'un o dönemdeki vekilharcı Beren'in önündeki tek büyük engel bu değildi üstelik. Yukarıda belirttiğim gibi Gondor da büyük bir işgal kuvvetine karşı savaş veriyordu. Güney sahilleri baştan aşağı savaş alanına dönmüştü. Beren'in oğlu Beregond, ülkenin gördüğü en büyük istilalardan birine karşı Rohirrim'in desteği olmadan savaşmak zorundaydı. Hem Gondor hem de Rohan'ın şansına Beregond gerçekten de muazzam bir komutandı. Birkaç ay süren yorucu ve kanlı savaşların ardından, bahar gelmeden düşmanı devirmeyi başardı. Artık Gondor Eorl'un Yemini'ni yerine getirebilirdi. Tabii çok geç kalmadıysa.

Rohan'ın kurtuluşu

Helm Hammerhand ve oğulları Haleth ile Hama'nın ölümüyle taht hakkı yeğeni Frealaf'a geçmişti. Ancak Altın Konak'ta başka bir kral vardı ve o da Wulf'tan başkası değildi. Wulf'un keyfi yerindeydi muhtemelen. Hem babasının intikamını hem de Rohan'ın tahtını ele geçirmişti, fakat onu da bekleyen bir sürpriz vardı.

Frealaf 2759'un baharında yanına kattığı küçük bir birlikle Edoras'a ani bir baskın yaptı. Wulf böylesine bir saldırıya hiç hazır değildi. Delilik ve cesaret arasında ince bir çizgi vardır ya. Frealaf'ın baskını tam da bu çizgiye denk geliyor işte. Bu cesur saldırının sonunda Rohan'ın askerleri Edoras'ı geri kazandı ve Frealaf da "Rohan'ın Kralı Wulf"u bizzat kendisi öldürdü.



G

Helm Hammerhand - Middle-earth: Shadow of War



H

Helm Hammerhand'in heykeli - Yüzüklerin Efendisi: İki Kule

Kral Frealaf direnişin ve karşı taarruzun sembolü oldu. Uzun Kış'ın ardından gelen bahar güneşiyle birlikte halkına ümit verdi. Güneyden de iyi haberler geliyordu. Gondor tüm düşmanlarını dize getirmişti. Sırada Rohan'ı Dunlending işgalinden kurtarmak vardı. Rohan ve Gondor orduları bir kez daha sırt sırta savaşmaya hazırdı! Nitekim öyle de oldu. İki ordu Rohan'ı tamamen temizledi. Hatta nesillerdir Dunlendinglerin elinde olan Isengard bile geri kazanıldı.

Kral Frealaf'ın taç giyme törenindeyse Saruman ansızın ortaya çıktı ve iki ülkeye dostluğunu önerdi. Beren, Orthanc'ın anahtarını Saruman'a devretti. Kral Frealaf da Vekilharç Beren de Saruman'dan daha ideal bir müttefik düşünemiyordu zaten. Sonunda batı sınırları güvende olacaktı...

Yani sevgili Oyungezerler, işin özü Batı Ağıl düştüğünde Gondor'un elinden bir şey gelmiyordu. İlk fırsatta da Rohan'ın yardımına koştular zaten. Ha, bazıları "Theoden bunu ima etmiyor. Saruman'ın saldırısından bahsediyor." şeklinde yorumluyor. Bu iddianın ayakları yere basmıyor. Filmde Batı Ağıl'ın düşmesiyle (düşme de denmez de neyse) Hornburg Savaşı (Miğfer Dibi) arasında sadece birkaç gün var. Koskoca Kral Theoden düşünemiyor mu o kadar kısa sürede bir ordunun hazırlanıp, hareket edip savaşa gelemeyeceğini? Geçiniz efendim :)



YÖNETMEN: Simon McQuoid **OYUNCULAR:** Lewis Tan, Jessica McNamee, Josh Lawson, Joe Taslim **IMDB NOTU:** 6.3



MORTAL KOMBAT

Sub-Zero beni de soykıraydı da görmeyeydim bu filmi

CEVDET EMRE KIZILCAN

Filmin açılış sahnesinin YouTube'a yüklenmiş varyasyonunda da yazdığı gibi Mortal Kombat, Dünya çapında bir fenomen. İlk oyunun 1992'de çıktığını düşünürsek 29 koca seneye tekabül ediyor bu! Dövüş oyunlarının haricinde yan oyunlar, animasyonlar ve tabii ki filmlerle birlikte Mortal Kombat, gerçekten çok değerli bir marka. Neden bu kadar popüler olduğunu anlatmaya gerek yok efendim, görüyorsunuz!

Her ne kadar 2011'deki reboot oyunundan sonra Mortal Kombat'ın hikâyesini konuşmaya başlasak da serinin yaratıcı Ed Boon, her zaman bir hikâye anlatma kaygısı güttü aslında. Bu "hikâye anlatım kaygısından" mıdır yoksa başka ticari bir sebepten midir bilinmez, 2021'de çıkış yapan MK filmi, oyunlarda hiç anlatılmayan yepyeni bir hikâye anlatmayı tercih etmiş. Böylesi bir şey normal şartlar altında lore'a çok şey katacağı için hayranlar tarafından olumlu karşılanabilir aslında. Ama film o kadar odaksız bir şekilde bunu aktarıyor ki o önemi izleyiciye yansıtamıyor.

Şimdi, ben MK evrenini ve oyunlarını çok seviyorum. İlk başta bu filmi izlerken orijinal yapımlardan aşırı aykırı şeyler görünce bir miktar rahatsız olduğumu da itiraf etmek istiyorum. Kano'nun gözünden çıkan lazerin transhümanist bir tutumla değil de "süper güç" olarak lanse edilmesi gibi mesela. Bunlardan gırla var ve "oyunlardan farklı bir şey" yapma olayını da gayet iyi anlayabiliyorum aslında.

Fakat film bir türlü "MK evrenini yalayıp yutmuş" ve "MK ismini ilk defa görenler" hedef kitlelerinden hangisini etkilemeye çalışacağının kararını verememiş gibi.

Zaten bir "Cole Young" teranesi var ki sormayın gitsin efendim. Film "Yok yaw ben oyunlardan farklı olacağım bana ne?!" dese de ille de Sub-Zero'nun Hasashi'nin klanını soykırmasıyla başlıyor. MK evreninde ilk defa anlatılan bu Cole Young da Hasashi'nin torununun torunu falanmış işte efendim! İyi işlenmiş olsa laf etmem de, filmin odağı "her şey" olmaya çalışıyor. Dolayısıyla kendi kurallarını bir türlü açıklamıyor.

"Yahu bu kadar mı kötü?" diyebilirsiniz ama çok şükür, bu bir MK filmi. En eski oyunlardan, en güncel oyunlara referans veren Fatality'ler izliyoruz. Dövüş sekansları da en az vahşetin kendisi kadar keyifli neyse ki. Her ne kadar Goro gibi ihtişamlı bir karakteri daha dünkü çocuğa ezdirmiş olsalar da MK hayranları için bile kıyıda köşede kalmış Nitara, Reiko gibi karakterleri ekranda görmek büyük bir keyifti.

Valla artık insanların artık sinema salonlarında film izleme aşkının kabarmasından mıdır, yoksa gerçekten çok sevdiklerinden midir bilmiyorum ama gişe rekorları kırmış film. 4 filmlik bir macera olacağını da biliyoruz bu "MK Cinematic Universe"un. Ne diyelim, Allah arttırsın. İlk basamak için oldukça zayıf bir film ama sonra çıkacak işlerin iyi olacağını düşünüyorum. Umuyorum daha doğrusu.

EDİTÖRÜN NOTU: "MK filmi" deyince sinkaflı bir kelime oyunu oluyor ya, heh işte film onu hak ediyor ne yazık ki. ★★☆☆☆

YARATICI: Kinoko Nasu **SESLENDİRENLER:** Noriaki Sugiyama, Noriko Shitaya, Kana Ueda, Ayako Kawasumi, Joji Nakata **IMDB NOTU:** 8,0

FATE/STAY NIGHT: HEAVEN'S FEEL III - SPRING SONG



Keçileri kaçırdım! Sonra aklımı da kaçırdım, aklım ve keçiler ufukta bir yerlerde Japon halk ezgileri eşliğinde kâh hopladılar kâh zıpladılar! Sonra da kafayı yedim ama içinde aklım olmadığı için tadı çok güzel değildi ama en azından tahtalar eksildiğinden dilime kıymık batmadı... Geekgazm denen şeyi yaşadım yahu kısacası!

Fate külliyatına start veren Fate/Stay Night görsel romanının üç farklı hikâyesi vardır. İlk hikâye olan Fate'in eh işte seviyesinde eski bir animesi var. İkinci hikâye Unlimited Blade Works'ün uyarlaması çok iyi ama hikâye ful anime serisine kısa geldiğinden biraz bayabiliyordu, mükemmellikten uzaktı. Üçüncü hikâye Heaven's Feel'ı ise film üçlemesi yaparak hedefi on ikiden vurmuşlar!

Dramasıyla, müzikleriyle, inanılmaz manzaralarıyla, epik ötesi hikâyesiyle ve karakterleriyle ve de elbette ki aksiyonuyla resmen mükemmel bir film üçlemesi var elimizde. Aksiyon derken, hiç abartmadan söyleyebilirim ki, bir animede görüp görebileceğiniz en hayvani dövüş koreografileri bu üçlemede! Aklınız durur ya! ufotable stüdyosu zaten aşırı iyidir bu konuda ama Heaven's Feel'larda kendi çıtalarını bile aşmışlar. Abarttığımı düşünüyorsanız seyredip görmeniz lazım.

Aslında bu Heaven's Feel üçlemesi mükemmellikten biraz uzak olsaydı "buradan başlanmaz, önce bilmemneyi izleyin" falan derdim çünkü ilk filmin başlarında, zaten daha önce elli kez animeleştirilen birkaç şeyi özet olarak geçivermişler. Ama buna rağmen boş verin bunları demek istiyorum. Her şeyi %100 anlayamasanız da kısa sürede adapte olursunuz. Bu mükemmelliğin yanında her türlü bahane eften püften kalır. **ÖMER**

EDİTÖRÜN NOTU: Anime dünyasının zirvesindeki bir kalitede. İzlememek için bulacağınız her türlü bahane geçersizdir! ★★★★★

YÖNETMEN: Adam Wingard
OYUNCULAR: Alexander Skarsgård, Millie Bobby Brown, Rebecca Hall, Brian Tyree Henry
IMDB NOTU: 6,5



GODZILLA VS KONG

Beyazperdenin en ikonik iki devinin savaşı nihayet gerçekleşti. Konu hakkında tahminlerim de doğru çıktı: Godzilla'yı delirten bir şey var, bunu bulana kadar Kong'la kapıştılar, sonra da el ele asıl kötüye daldılar. Ne var ki bir konuda da sağlam yanıldım, zira bu sefer Kong vs Godzilla kapışmasının bayağı net bir galibi var. Filmin bu maçın sonunu gösterme cesareti takdire şayan gerçekten.

Filmde canavarlar tarafında her şey gene beklediğimiz seviyede, yani dövüşler efsane. Lakin konu Hollow Earth ve DNA kontrollü mecha'lara kadar genişleyip fantezi oranı artınca insan bölümleri artık tamamen iğreti, tahammül edilemez seviyeye gelmiş. Sırf dünyayı kurtaran küçük çocuklar olsun diye eklenen Millie Bobby Brown ve ekibinin sahneleri o kadar zorlama ki, komple çıkarılsa yemin ediyorum filmde hiçbir şey değişmez, hatta tempo artar. Gene Erol Taş tadındaki doğuştan kötüler de cabası. Fizik kuralları falan da artık komple katledilmiş. Dünyanın merkezine kadar koca delik açan radyasyon dalgasının 1 metre yanında insanlar rahat rahat takılıyor yahu, oldu olacak koşarak kaçın bari radyasyondan.

Gene de hakkını vermek lazım, Monsterverse'ün canavarlar açısından her filmde kalitesini korumayı başarması büyük iş gerçekten. E bu da kendi izleyicisini mutlu etmeye yetiyor zaten. Olası bir Pacific Rim cross-over'ına da göz kırpıyor gibi geldi bana film bu arada, haberiniz olsun. **- Emre S.**

EDİTÖRÜN NOTU: İnsan çıkınca gözünüzü kapayın, gerisi on numara. ★★★☆☆

NETFLIX



- **YARATICI:** Eric Heisserer
- **OYUNCULAR:** Jessie Mei Li, Ben Barnes, Archie Renaux
- **IMDB NOTU:** 8,0

GÜLHİS CANPOLAT

SHADOW & BONE

Hemen 2. sezon! Elimizi çabuk tutalım!

Çıktıktan çok kısa bir süre sonra sitede de incelemiştim Shadow & Bone'u. Hatta siz bu satırları okurken büyük ihtimalle hem dizi sorumlusu hem de oyuncularla yaptığımız röportajlar da yayınlanmış olacaktır. Ama size gidin de siteden okuyun gelin demeyeceğim, nitekim ben bu diziyi çok sevdim ve hakkında milyar saat konuşabilirim. Dua edin sadece bir sayfa yerim var.

Büyü yapana kadar çekip vursalarmış!

Leigh Bardugo'nun, Türkçeye Gölge ve Kemik adıyla kazandırılan kitap serisinden uyarlama Shadow & Bone da bu soruyu cevaplandırmaya çalışan bir dünyada geçiyor: Sihir ve silah karşı karşıya gelirse ne olur?

Ravka bütün komşu ülkeleriyle savaşta, ortasında da içi yaratıklarla dolu bir karanlık denizi var. Ülkenin bir ucundan diğerine geçmek için de ya savaşı ya da The Fold adı verilen karanlığı göze almak gerekiyor. Bu karanlığın içinden geçilen bir seferde gemileri saldırıya uğrayınca da bizim haritacı ana karakter Alina Starkov'un varlığından haberdar olmadığı özel güçleri ortaya çıkıyor.

O, The Fold'u ortadan kaldıracağı umulan Sun Summoner. Yani ışığı kontrol edebilen bir Grisha.

Evet, böyle deyince kulağa biraz sıradan geliyor, seçilmiş kişi hikâyesi fantastik edebiyatta gayet bol bir şey. Ki Bardugo da itiraf ediyor bunu röportajda, okuyarak büyüdüğü klasik fantastik hikâyelerin izlerinin bariz olduğunu söylüyor. Fakat bir dizi olarak Shadow & Bone'u klişe ve sıradan olmaktan kurtaran iki nokta var: Çarlık Rusyası'ndan esinlenen dünyası ve Kargalar Meclisi'yle birleştirilmiş olması.

Kopyala yapıştır olmaz!

Shadow & Bone dizisini yaparken aynı dünyada geçen Grishaverse kitaplarıyla Kargalar Meclisi'ni birleştirmişler. Çok da iyi yapmışlar. Alina'nın ordu çadırlarından saray odalarına uzanan hikâyesi zaman zaman ağırlaşıyorsa anında Kaz, Inej ve Jesper'in Ocean's Eleven havasındaki tezgahlarına geçiliyor. Onların hikâyesi ciddi anlarını yaşarken Alina'nın tarafta işler karışıyor. Ve bu gerçekten diziyi inanılmaz akıcı yapıyor.

Alina'nın saray ve Grisha hayatına yabancılığı ve bu hayatı reddedişi çok boğucu bir hale gelebilecekken araya başka şeyler girince hiç de insanın üstüne üstüne gelmiyor. Grisha'lara ölümüne düşman Fjerda'lılar bizimkileri avlamaya çalışadursun, Alina'nın çocukluk arkadaşı Malyen'de ona ulaşmanın bir yolunu arıyor. Bir yandan General Kirigan'ın olayı ne, onu çözmeye çalışıp; öbür yandan Kaz, Inej ve Jesper üçlüsü kendilerini içinde buldukları kargaşalardan nasıl çıkaracaklar onu merakla izliyorsunuz.

O kadar çok şey bir anda oluyor ama bir yandan da o kadar iyi birbirine yedirilmiş ki diziyi bir solukta seyredip dahasına aç kalmak işten değil. Fantastik bir şeylere açtım, Shadow & Bone bu boşluğu çok kaliteli bir şekilde doldurdu. Kendisine acil bir 2. sezon diliyorum.

KİTABI DA OKURUM Kİ BEN!

Dizinin kitaplarla yüzde yüz aynı yönü izlememesi hem daha önceden okumuş, hem de diziden sonra okumak isteyen insanlar için bir artı. Evet, olayların gidişatı ne yönde olacak okuyunca göreceğim ama dizide nasıl işlenecek görmek için de ayrı sabırsızlanıyorum.





EDİTÖRÜN NOTU: Temposu asla düşmeyen, görsel olarak harika, sağlam bir fantastik bir yapım. ★★★★☆

YARATICI: Little Marvin **OYUNCULAR:** Deborah Ayorinde, Ashley Thomas, Alison Pill, Shahadi Wright Joseph **IMDB NOTU:** 7,2 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Prime Video

THEM

Irkçılık dünyada insan eliyle yaratılan en büyük kötülük bana kalırsa. Eğer bir gün komple yok olacaksak bu ırkçılık saçmalığı yüzünden birleşememememizden sebep olur diye tahmin ediyorum. Them, 1950'lerin 'bembeyaz', steril ve masallardan çıkmışçasına düzenli görünen Compton'ında geçiyor. Özellikle 80'lerde yaşanan rap devriminin merkezi olan Compton'ı böyle pür-i pak görmek bir şoklu yor zaten başta ve yaşadıkları ağır ırkçılıktan kaçıp buraya gelen siyahi Emory ailesinin 10 günlük öyküsünü izliyoruz dizi boyunca. Tabii ırkçılık dehşeti burada da yakalarını bırakmıyor ve karşı komşularından başlayarak tüm mahalleli bu kendi halinde aileyi kovmak için elinden geleni yapmaya başlıyor. Ailenin annesi Lucky zaten önceden gelen travmalara sahip ve beyazların afra tafralarına hiç eyvallahı olmayan bir karakter. Bu baştan çürümüş atmosfere bir de doğaüstü dehşetler ekleniyor ki vay babam vay. İzlerken stres olduğum, sinirlerimin bozulduğu pek çok an oldu Them'de, özellikle de ailenin büyük kızı Ruby'nin beyazlığa özenip yaptıkları kan dondurucu o yüzden diziye girmezden önce uyarınızı almış olun. Bu aşırı kötücül atmosfer karikatürleşmeden veya işkence pornosuna dönüşmeden verilebilmiş fakat insanın insana ettiği zulümlerin bu ufacık kısmı bile sizi ömür boyu rahatsız etmeye yeter de artar bile. Them işte bu insafsız şiddeti gözümüze sokuyor ve "artık yetmedi mi ha?" diye sormayı da ihmal etmiyor. ■ EREN E.



EDİTÖRÜN NOTU: Rahatsız edici ve insanın içini burkan bir antoloji serisi Them. Dünyanın kara lekesi ırkçılığa derinden ve sert bir bakış. ★★★★☆

YARATICILAR: Frank Darabont, Angela Kang **OYUNCULAR:** Melissa McBride, Norman Reedus, Lauren Cohan, Jeffrey Dean Morgan **IMDB NOTU:** 8,2 **KANAL:** AMC

THE WALKING DEAD

SEZON 10

TWD şöyle işliyor: Eften püften veya idare eder seviyelerde birkaç bölüm yapıyor, "öf ben de mi bıraksam ne yapsam" diyorsunuz, sonra öyle bir bölüm indiriyor ki kafanıza "öh" diyorsunuz, o gazla izlemeye devam ediyorsunuz. Bu formül 10. sezonda da tabii ki değişmiyor.

Te 2019'da başlamıştı bu sezon ama olağan araya girmeler, sonra salgın arasına girmeler, bir bölüm gözüküp tekrar araya girmeler derken anca bitti. Doğrusu sezonun ortasına kadar devam eden Whisperer hikâyesi benim şimdiye kadar en sevmediğim hikâye oldu. Hani güzel bölümleri vardı yine tabii de saçmaydı yani, sürükleyici de değildi. Neyse ki bitti ve hikâye daha ilginç yerlere doğru gitmeye başladı tekrar. Önümüzdeki sezon bayağı iyi olacakmış gibi bir hava hâkim.

Arada son bölümden önceki bölümü gömenlere ufak bir atar yapmak istiyorum müsaadenizle.



Hiçbir şey anlatmayan, hikâyeyi bir yere götürmeyen, boş beleş bir bölüm olduğunu söyleyip yerden yere vuruyorlar ancak bu denilenler doğru olsa da ben TWD'nin ihtiyacı olan şeyin tam da böyle durağan, karakterlerin günlük hayatlarına odaklanan, sakin bölümler olduğunu düşünüyorum. Sürekli bir dram dram olunca etkisi kaçıyor. Hep bu şekilde bölümler olsa tamam da arada bu tip bölümlere daha fazla yer ayrılması gerektiğini düşünüyorum naçizane. ■ ÖMER

EDİTÖRÜN NOTU: Evet, evet, hâlâ severek izliyorum, gelmeyin üstüme. ★★★☆☆



YARATICI: Malcolm Spellman
OYUNCULAR: Anthony Mackie, Sebastian Stan, Wyatt Russell
YAYIN MECRASI: Disney+
MDB NOTU: 7,6

MUTLAKA İZLEYİN

The Falcon and the Winter Soldier

Marvel stüdyolarının Disney+ platformu için çektiği The Falcon and the Winter Soldier, altı bölümlük macerasının ardından izleyicilere veda etti. Endgame filminden altı ay sonrasını konu eden dizi Sam Wilson ve Bucky Barnes'ı biraz daha yakından tanımamıza vesile oldu. Özellikle Endgame finalinden sonra izleyicilerin belli bir kısmı Captain America ismini Sam Wilson'un değil, Bucky Barnes'ın almasını istiyordu. Kalkanın Winter Soldier'ın hakkı olduğuna inanan kesim azımsanamayacak seviyedeydi. The Falcon and The Winter Soldier dizisiyle Steve Rogers'ın verdiği kararın sonrasında yaşananlara şahit oluyoruz. Sam Wilson'un geçmişini öğrenme, Bucky Barnes'ın yaşadıklarını daha iyi anlama fırsatı elde ediyoruz. Dizinin Marvel Sinematik Evreni'nin geleceğine katkısı da oldukça büyük. Tabii spoiler olmaması adına bunlara pek değinemiyorum. Fakat Captain America 4 filminin geleceğine dair sağlam haberler de çıkmaya başlamışken, bu diziyi izlemek kesinlikle şart. Aksi halde bazı olayları anlamakta zorluk geçebilirsiniz. ■ BİLLUR

EDİTÖRÜN NOTU: Captain America'nın geleceğini ve Marvel Sinematik Evreni'nin gidişatını merak ediyorsanız, mutlaka izleyin. ★★★★☆



MEMORIAM
TO THE END

2016'da death metal dünyasının ünlü isimlerden Bolt Thrower, vokalisti Karl Willetts ve Benediction basçısı Frank Healy tarafından kurulan Memoriam, 5 senede 4 albüm çıkararak üretken bir grup olduğunu gösterdi ama açıkçası ilk 3 albüm birbirine oldukça benziyordu. "Yine mi aynı formül olacak" diye düşünerek açtım To The End'i ve daha ilk şarkının o müthiş melodisinden başlayarak hastası oldum.

Albümdeki neredeyse tüm şarkılar birbirinden farklı hissettiriyor ve işlenen konular da (Failure to Comply'da Black Lives Matters gibi güncel bir konunun anlatılması gibi) cidden iyi. Kısacası death metal seviyorsanız To The End sizi üzmez, Memoriam'ın The Silvet Vigil'le birlikte en iyi albümü bence, öyle diyeyim. ■ ESER



EDİTÖRÜN NOTU: Death metal nedir, nasıl yapılır 101.

★★★★☆

TEOMAN
GECENIN SONUNA YOLCULUK



Vay be Teoman, helal olsun cidden! Adam bu depresif ve bol yasaklı günlerde nasıl çalıştıysa sırf bu yıl 3 albüm çıkarttı ki yazımızın konusu halis mulis yepyeni 7 şarkıdan oluşan stüdyo albümü. Kendisi her nasılsa bu bunalımlı zamanlardan daha bunalımlı, atonal ve kopkoyu bir albüme imza atmış bu sefer. Zaten kapak tasarımından ismine kadar albüm sizi Teoman'ın karanlık zihninde bir yolculuğa çıkarmak için tasarlanmış belli ki. Eski soft vokallerin yerine bas bariton, bol sigaralı ve ahengi çok da takmayan bir vokal gelmiş ve pek öyle konserlerde höngür höngür söylenecek nakaratlara da sahip değil şarkılar. Onun yerine daha kaliteli, miktarı az kütlesi ağır, genelde orta tempoda giden bir müzik anlayışı ve bol keseden vurucu Teoman sözleri var burada. Herhalde albümün en birlikte söylenebilir ve eski tarza yakın şarkısı Efendi ve Kölesi iken Kumarbaz, Hızlı ve Acısız gibi şarkılar bu yeni balçıkla sıvanmış tarzın öncül neferleri olmuş. Viski ve Lazanya ise Teoman'ın o anlatmayı pek sevdiği bir gecelik mevzularının bir çeşitlemesi gibi, ben sevdim ama herkes sevmeyebilir. Zaten kendisi de diyor "bu albümü seven çok sever, kalanı da hiç sevmez" diye veya "artistik estetik bize kötü söylemeyi emrediyor" derken bir vizyonu olduğu çok açık. Buraların Leonard Cohen'i veya Nick Cave'i olma gayesinde kendisi, onu anlıyoruz gayet net ve büyük oranda olmuş da. Sözleri dürüst ve iğne gibi batıyor zihninize albümün, gündüz çekilmiyor ama gecenin sonuna yolculuklarımda çok iyi gittiği de bir gerçek. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Ne biz eski biziz ne de Teo artık o Papatya'yı söyleyen hırçın delikanlı. İşte yıllar ve yaşanmışlıklar bir insanı nasıl değiştirir hepsi bu albümde.

★★★★☆

LONDON GRAMMAR
CALIFORNIAN SOIL



London Grammar'ı birkaç sene önce Wicked Game cover'larıyla keşfetmiştim. Hannah Reid'in o kadar kendine özgü, derin bir sesi var ki. Bir süredir unutmuştum bu grubu ama Californian Soil'le yeniden sardım London Grammar'a.

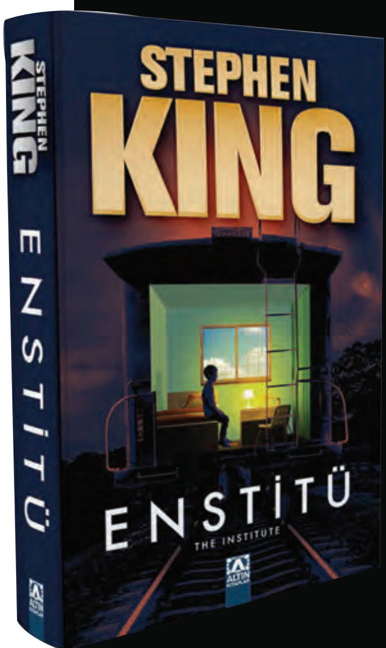
Maalesef albümün çoğunluğunda Hannah'nın sesini yüksek perdeden kullanmasına üzüldüm. Ha sevdim albümü, o ayrı. Ve gerçekten böyle uzun yolda, arabanın camları açık, iki yanda boş tarlalar, bir yerlere giderken dinlenecek bir havası var. Bir albümü ilk defa dinlerken bile nostaljik bir his sarar ya bazen. Albüme adını veren Californian Soil işte öyle bir şarkı tam, neredeyse tüm albüm öyle.

Sanırım albümden en sevdiğim şarkı Missing oldu. Talking ve America'dan da Hozier'le karıştırılmış bir Lana Del Rey kokusu alıyorum. Elektronik esintili temposuyla albümün en popüler şarkısı ise Baby It's You. ■ GÜLHİS

EDİTÖRÜN NOTU: Yazın uzun yola gidemeyeceğime üzülmeme sebep olan albüm.

★★★☆☆





STEPHEN KING

ENSTİTÜ

King baba tam olarak "yaş 70, iş bitmemiş" sözünün karşılığı desem yeridir. 73 yaşındaki üstat neredeyse her sene bir kitapla çıkıyor karşımıza. Ancak son dönem kitaplarına bakınca ileride 'klasik' denilecek bir iş çıkaramadığını da kabul etmek lazım, Enstitü de onlardan biri.

Bir kere şunu söyleyeyim, böyle sürükleyici olmayan bir hikâyeyi de 600 sayfaya yaymak bana artık pek doğru gelmiyor. Ortada telekinezi ve telepati yeteneklerine sahip çocukların kaçırılıp hapis tutulduğu ve üzerlerinde belli bir amaçla deneyler yapıldığı bir hapishane, bir Enstitü var. Buraya yeni gelen bir çocuk enstitünün başına bela oluyor ve işin içine intikam, kaçış, kovalamaca giriyor.

Konunun en ilginç kısmı olabilecek telekinezi ve telepati yeteneklerine yeterince yer verilmemiş olması, hikâyenin bir noktadan sonra fazla uzaması, içinde korku öğesinin eksikliği, sonunun da biraz aceleye gelmiş hissettirmesi Enstitü'ye dair hayal kırıklığı yaşamama neden oldu. Belki eski kitaplarından bazıları gibi 300-400 sayfada anlatılabilse temposu daha yüksek olurdu ama bu haliyle okurken biraz sıkıldığımı itiraf edeyim ■ **ESER**

EDİTÖRÜN NOTU: King'in kredisi sonsuz ama insan eskisi gibi bir şeyler görmek istiyor tabii.
★★★☆☆



AMIN MAALOUF

EMPEDOKLES'İN DOSTLARI

Ben bunu daha önce bir yerlerde gördüm ama...

Bakın ben genç yaşta baktığı her yerde Assassin's Creed gören bir insana dönüşmüş olabilirim ama bu kitap özelinde vallahi benim suçum yok. Gelişmiş teknolojilere sahip gizli topluluklar, politik entrikalar ve daha da önemlisi, Empedokles'in Dostları'nın sorduğu felsefi sorular seriyi çok andırıyor.

Antioche adasında sadece iki kişi yaşıyor: Sakin bir hayat sürmek için buraya gelmiş çizer Alec ve çok başarılı olan bir roman yayımladıktan sonra başka bir şey yazamayıp insanlara küsmüş Ève. Bir gün internetten radyoya tüm iletişim hatları kesilince, bu ikisinin hayatları kesişiyor. Nükleer patlama şüpheleri, gizemli mesajlar derken bütün bunların altında kendilerine Empedokles'in Dostları adını veren, gelişmiş teknolojilere sahip bir grup insan olduğu ortaya çıkıyor. Ama kim bunlar? Amaçları ne? Nereden gelmişler?

Yani tabii şaka yollu konuşuyorum sanki oyundan esinlenmiş Amin Maalouf derken ama Assassin's Creed'deki felsefi; düzene karşı kaos, mükemmeliyetçi mutlak kontrole karşı özgür karmaşa tartışmalarından keyif aldıysanız bu Empedokles'in Dostları'nı kesinlikle okumalısınız. ■ **GÜLHİS**

EDİTÖRÜN NOTU: İnceden bilimkurgu, fazlasıyla ilgi çekici bir kitap.
★★★★☆





HORIMIYA

Nefeslenme molası

ÖMER AKDAĞ

Bu kış sezonunu şahane hale getiren Wonder Egg Priority, Mushoku Tensei gibi çok etkileyici yeni animeler; Attack on Titan, Dr. Stone gibi müthiş devam sezonları olduğu kadar, onların abartısını, bağırış çağırışını dengeleyen, bir durup nefes almamızı sağlayan, kendi halindeki Horimiya da aynı zamanda.

Horimiya en basitinden, en klişesinden bir romantik komedi. Oğlanımız Miyamura itilmiş, kakılmış, örselenmiş, bu sebepten de gidip piercing falan yaptırıp şekilli bir emoya dönüşmüş, okulda kimseyle muhatap olmayan ama aslında aşırı yufka yürekli bir kardeşimiz. Hori ise sınıfın tarz sahibi, modern kızlarından ama o da aslında aşırı evcimen, elinin tersi pis, biraz da mazoşist bir hanım. Bu ikisi birbirlerinin saklı yönlerini görüyorlar, yakınlaşıyorlar vs. İşin içine elbette yan karakterler giriyor, ufak tefek aşk üçgenleri, karşılıksız aşklar falan derken onlar da ortamı tatlı tatlı hareketlendiriyor.

Şöyle bir düşünüyorum Horimiya bende nasıl bir iz bıraktı diye... Aklıma komikli 1-2 sahneden başka fazla bir şey gelmiyor aslında, çok da bir iz bırakmamış yani. Ama Horimiya böyle bir beklentiyle izlenesi bir anime de değil zaten, ondan atıyorum bir Fruits Basket gibi ömrünüz boyunca unutamayacağınız anılar verecek bir anime olmasını beklememelisiniz. Ama sabahları bir kaşık atıp güne pozitif başlamanızı sağlayacak, arada güldürecek, arada ufaktan duygulandıracak bir şeyler isterseniz, Horimiya bütün sıcaklığı ve samimiyetiyle sizi bekler.

YENİ ANİMELER

■ Bir dünya yeni duyuru var ama şimdilik ayrıca bahsetmek istediğim pek bir şey gözüme çarpmadı. Şöyleler: Liar Liar, Love After World Domination, Dance Dance Danseur, Tesla Note, A Couple of Cuckoos, My Dress-Up Darling, This Healer's a Handful, Deaimon, Build Dive, Skeleton Knight in Another World, The Faraway Paladin, The Great Jahy Will Not Be Defeated, Restaurant to Another World (2. sezon), Way of the Househusband (2. sezon).

■ Mawaru Penguindrum'ın bir derleme filmi geliyor. Çok iyi başlayan, çok iyi devam eden ama kurduğu onca şeyi iyi bağlayamayan bir seriydi maalesef, belki film daha iyi bağlar. Onun dışında 10. yıl şerefine, ıvır zıvır hediyelerin dağıtıldığı bir kitle fonlaması başlatıldı ve 90 bin dolarlık hedefe 3 dakikada ulaşıldı, toplamdaysa şimdilik 650 bin dolar toplandı. Seveni hâlâ çok.

■ Haziran'da, geçen sezonun en sevdiğim animelerinden Wonder Egg Priority'nin hikâyesini sonlandıracak özel bir bölüm geliyor.

■ Nice anime severe nice travma bırakan Madoka Magica için, 10. yıl kutlamaları sırasında, 2013'te çıkan Rebellion filminin sonrasında geçen yeni bir film duyuruldu. Serinin hikâyesi o kadar çetrefilli ki "daha nasıl devam edecek ki?" deseniz bile süper bir damar buluyor. İzlenir.

KISA KISA

■ Gundam'ın yaratıcısı Tominyo Yoshiyuki şakayla karışık dedi ki; "Bir sonraki işim Demon Slayer'ı da Evangelion'ı da ezip geçecek! Kendime böyle büyük hedefler koymazsam zaten 80'imden sonra anime yapmazdım!" Devam üstat! Senin dengesiz işlerin olmadan anime dünyası eksik kalır!

■ Gundam demişken, live action filmi duyuruldu! Netflix'e gelecek film MGS live action'ını da yöneten Jordan Vogt-Roberts tarafından yönetilecek. Dostumuz dev bir şeylere film çekme konusunda tecrübeli (Kong: Skull Island). Bakalım.

■ Saber'ın 1 Nisan şakası maiyetinde Urobuchi Gen'in kuklalı serisi Thunderbolt Fantasy'e konuk olduğu mini bir video yayınlandı: tinyurl.com/ogz-163-saber

BAHAR SEZONU ANİMELERİ

ÖMER AKDAĞ

Kış sezonu için "çok uzun zamandır bu kadar iyi bir sezon görmedik" falan diyordum ve "öyle denk geldi herhalde" diye düşünüyordum, hemen bir sonraki sezonun o kadar iyi olması ihtimali aklıma bile gelmemişti. Ama tam olarak öyle oldu arkadaşlar, 3 sayfaya zor sığdım! Yaz sezonunun bu iki sezonun yanından geçmeyeceği çok belli ama, şimdiden stok yapın.





VIVY: FLUORITE EYE'S SONG

İlk insansı yapay zekâ bir şekilde 100 yıl sonra gerçekleşecek ve insanlığın katliama uğrayacağı robot-insan savaşını öğrenir ve bunu engellemek için mücadele eder. Vivy sezonun en popüler animelerinden biri olmadığı için aklımı oynatacağım. AoT'nin stüdyosu Wit'in elinden çıkma, senaristidir müzisyenidir tam bir yıldızlar kadrosu tarafından yapılmış, hem aksiyonu hem hikâyesi çok çok üst düzey bir anime halbuki.

DON'T TOY WITH ME, MISS NAGATORO



Bir romantik komedi ama nasıl bir romantik komedi! Ezik büzük elemanımız ile ona fiziksel ve psikolojik zorbalık yapan bir kız arasında geçiyor muhabbet. Eleman bir yandan bu şiddete uğrama durumundan tabii nefret ediyor ama bir yandan da birinin ona ilgi göstermesinden hoşnut falan... Garip ve çok eğlenceli bir kimyaları var.

FRUITS BASKET: THE FINAL

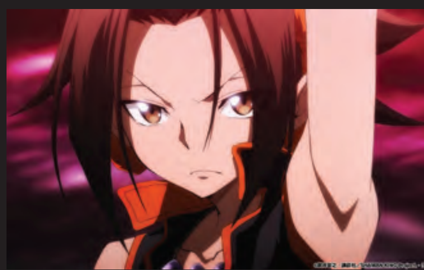


Tamam peki, sezonun adına da The Final deyin ki kederimizden iyice ölelim. O kadar çok unutulmaz karakter, o kadar çok unutulmaz an bıraktı ve bırakmaya da devam ediyor ki... Veda etmek çok koyacak be...

TO YOUR ETERNITY



İnsanı ilk saniyeden sarmalayan, kendini pür dikkat izleten ve ucuz numaralara kaçmadan gözlerinizi doldurmayı başaran yapımların her zaman özel bir yeri vardır. To Your Eternity bu sayfalardaki en yüksek puan ortalamasına sahip yeni anime ve her damlasını hak ediyor. Bir klasik haline gelmesi işten bile değil.



SHAMAN KING

Yalan yok, ne eski Shaman King'i izledim ne de bu yeniden yapıma daha başladım. Çok fazla iyi anime var, ne yapayım? Hem bünyemin şu an bir shounen'e ihtiyacı yok galiba, belki biraz ilerledikten sonra başlarım. Zaten haftalık izlemek de zor oluyor shounen'leri. Fena değil derler bu yeni yapıma da, diyenlerin yalancısıyım.



ODD TAXI

Evet, evet, biliyorum, yandaki görseli gördünüz ve "bu ne lan" dediniz. Sevdiğim Youtuber'lar önerene kadar ben de göz ucuyla bakıp geçmiştim Odd Taxi'yi. Peki bu basit çizimli, hayvanlı mayvanlı animenin aşırı komplike bir senaryoya sahip çok başarılı bir suç draması olduğunu söylesem bana inanır mısınız? Önyargınızı kenara koyun ve kesin şans verin.



I SHAVED. THEN I BROUGHT A HIGH SCHOOL GIRL HOME.

Animenin ismi bir "haydaaaaa" dedirtiyor ama öyle değil arkadaşlar. Elemanımız iş çıkışı sarhoş olmuş evine giderken evinden kaçmış bir liseli kızla karşılaşıyor, kız elemana "biraz sende kalayım, karşılığını veririm, anlarsın ya" modunda yavşıyor ama eleman denyo olmadığı için "reşit olmayan kızlarla işim olmaz, kal işte normal" diyerek ona evini açıyor ama tabii bu durum başına bela da oluyor bir yandan. Çok iyi bir "romantik" değil ama "duygusal" komedi örneği.



THE WORLD ENDS WITH YOU

Square Enix'in çok sevdiğim JRYO'sunun yıllar sonra önce bir yeniden yapımla, sonra da bir animeyle geri dönmesinden, ve hatta bir de devam oyununun yolsa olmasından aşırı mutluyum. The World Ends With You'nun animesi kusursuz bir uyarlama değil ama oyunun o çok iyi hikâyesini de, o aşırı özgün görsel dilini de iyi yansıtıyor, oynamaya üşenenler veya ilgili konsolu olmayanlar için iyi bir seçenek. Hele bir de aynı müzikleri kullanmışlar ki of! Calling çalmaya başladığı zaman oturduğum yerde zıplamaya başladım abartısız.



MARS RED



1920'lerde geçen bir vampir öyküsü. Ağır, sanatsal bir yapım. Alışıldık anime standartlarında değerlendirirseniz sorunları çok ama kendi içinde değerlendirmeli bu tip animeleri. Ağır ilerleyen, kanlı, teatral diyaloglarla dolu, estetik, ve aşırı aşırı simetrik bir şey izlemeye hayır demeyecekler için.



86



Bir bilimkurgu savaş animesi, şöyle ilginç bir konsepti var: Merkezi barış içinde, sınırları savaş halinde olan bir ülke mevcut ve savaşlarda drone kullanıyorlar, insan zayiatı olmadığı için herkes mutlu. Amma ve lakin aslında bu drone'ların içinde insan muamelesi yapılmayan insanlar var, merkezdeki yeni komutan da emri altındakilere insan değilmişler gibi davranmayı reddediyor vs. Güzel gidiyor şimdilik.



NOMAD: MEGALO BOX 2

Megalo Box muhteşem bir seri değil miydi ya... Zaten çok standart dışı, çok tarz sahibi bir animeydi, bu devam serisi spor animesi standartlarının daha da dışına çıkıyor. Aradan yıllar geçmiş, Joe ilaç bağımlısı, çökmüş bir adama dönüşmüş. Geçmişiyle yüzleşmesi, yaşamaya ve dövüşmeye devam etmek için bir sebep bulması şeklinde ilerleyen ilk bölümlerden sonra olay daha da güzelleşiyor.

TOKYO REVENGERS

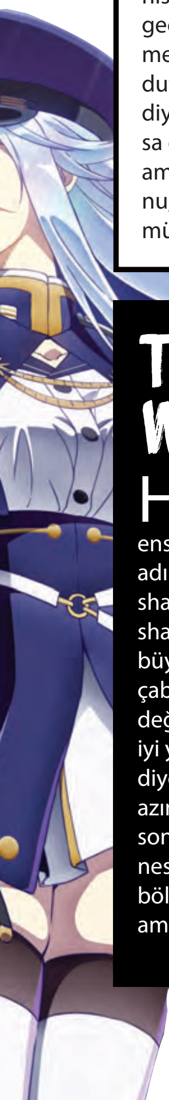
Erased'i sevmiş miydiniz? Ben çok sevmiştim ve benzer hisleri yaşatan, karakterin kendi geçmişine gidip geleceği değiştirmeye çalıştığı hafif melankolik ve duygusal bir hikâyeye daha hayır diyemem. Anime iyi bir giriş yapsa da çok da vurucu değil şimdilik ama mangasının efsane olduğunu, hikâyenin ilerleyen zamanda mükemmelleşeceğini söylerler.



MY HERO ACADEMIA SEZON 5

Tüm hızıyla devam! Yeni sezona Endeavor'un 1 numara olmanın ağırlığını sırtlamaya iyiden iyiye başlamasını, Deku'nun One For All'unun All Might'ın bile anlam veremediği yönlere gidişini, Bakugo'nun daha çok bağırmasını ve bol bol öğrenci öğrenciye karşı aksiyonu izleyerek başladık.





THOSE SNOW WHITE NOTES

Hani belki bilirsiniz, üç telli, gitara benzeyen bir Japon enstrümanı vardır shamisen adında. Genç bir shamisen... shamisenist mi denir? Neyse shamisen çalan bir dostumuzun büyük şehre gelip kendini bulma çabası. Kulağa geldiği kadar klişe değil ve karakterleri gerçekten iyi yazılmış. Shamisen ne alaka diyor olabilirsiniz, normaldir. En azından ilk bölümü ve bölümün sonundaki shamisen solosu sahnesini bir izlemenizi öneririm. İlk bölümü izler kaparım diyordum ama devam edeceğim şahsen.





HETALIA: WORLD STARS

Bilmeyenler için; Hetalia her ülkenin bir karakter olduğu, mini mini bölümlerden oluşan bir komedi serisi. Yani mesela Çek ve Slovakya, Avusturya-Macaristan'dan ayrılıyor, adımız ne olsun diye tartışıyorlar, Çekoslovakya olunca Slovakya trip atıyor, arada tire olsun bari falan diyor. Sonra Rusya gülümseyerek gelip "arkadaşım olun" diyor ve bunlara zorla sarılıyor, zorla arkadaş oluyorlar... Veya ABD "uzaylılar saldırırsa planım şu, siz önden gidip ölün sonra ben gelip kahraman olayım" diyor, İngiltere kızıp duruyor ama seviyor da keratayı, çok sert davranamıyor ABD'ye... Öyle bir şeyler yani.

MUSK NE İŞ?



GÜLHİS CANPOLAT & İHSAN C. ASMAN

Gülhis: Beni bu yazıya getiren her şeyden nefret ediyorum şu anda ama neyse. Bu adamı kim kendince Tony Stark yaptı bilmiyorum gerçekten. Tesla'lar iyi otomobiller değiller. Elon Musk'ın fikirleri iyi fikirler değiller. Tayland'da bir grup genç bir sualtı mağarasında mahsur kaldığında saçma sapan Tweet'ler atıp bir kuruş yardım etmediğini unutmuş değilim. California gibi fay hattı üzerinde olan bir eyalete tüp geçit fikrini de unutmuş değilim.

Neyse, ne olur birisi bana açıklasın, neden Elon Musk konuşuyoruz?

İhsan: Valla Elon'un dört dörtlük birisi olmadığı ortada, ona katılıyorum da bu adamın fikirlerini niye kötü yapsın ki? Hiçbir şey yapmadıysa bile sırf şu yeniden kullanılabilir roketleri için bile övgüyü hak ediyor bence. Yani Musk'ı konuşmak için yeter sebebimiz var bence. Dört dörtlük biri olmamasına ve hatta epey bir villain potansiyeli olmasına dönersek: Bu sanki biraz işin fıtratında da var sanki, Amerika'yı milim milim keşfetmekte olan Avrupalıların sadece merak duygusuyla değil, gaddarlıklarıyla da yol almış olduklarını bugün biliyoruz. Ama işte onları diğerlerinden ayıran merak etmeleriydi, gaddarlıklarını yeni yeni konuşmaya başladık. Uluslararası hukukun yerine Mars'ta ne koyacak bilemesem de ortaya çıkacak manzara çok da şaşırtıcı olmayacak sanki. Bu arada bu konuyu açınca kafam Starlink'e gitti gene. FCC'nin onayı falan da geldi birkaç gün önce, ne diyorsun?

Gülhis: Ben yeniden kullanılabilir roketler konusunda da övgüyü onun hak ettiğini düşünmüyorum. SpaceX mühendisleri hak ediyor yani. Bugün NASA'ya da benzer bir ekonomik destek sağlanıyor olsaydı, onlar da aynı teknolojiyi geliştirebilirlerdi fakat ABD hükümeti polisine elektrikli kalkan almayı NASA'ya ya da başka herhangi bir yere yatırım yapmaya tercih ediyor. Ama o başka bir yazının konusu.

Starlink'se, "ya herkese kablosuz internet gelecek, modem devri bitecek" falan diye anlatınca gerçekten çok hoş geliyor kulağa. Ki internetin bir şekilde bu yöne kayacağını düşünüyorum zaten, Elon Musk'ın projesiyle ya da değil. Projenin yapmak istediği fena bir şey değil. Fakat yapış şekli, yani dünyanın çevresine çok sayıda minik uydu göndermek çok büyük sıkıntılar doğurabilir. Özellikle de uzay araştırmaları konusunda. Evreni gözlemlemenin tek yolunun gelen ışık dalgalarını incecik hesaplarla incelemek olduğunu göz önünde bulundurursak, Elon Musk'ın sistemi astronomik çalışmalara büyük ket vurabilir.

İ: Valla bence övgüyü hepsi eşit düzeyde hak ediyor, hatta belki Musk bir tık daha fazla hak ediyor. Neden mi? Tarihçi Harari'nin gösterdiği gibi son beş yüz yıl boyunca modern bilim bugün artık kanıksadığımız birçok muazzam gelişmeye imza atarken, bunu devletlerin, şirketlerin ve bağışçıların bilimsel araştırmalara akıttıkları milyarlarca dolarla başardılar. Ve buradaki önemli bir detay şu ki bu finansmanlar her zaman araştırmanın ortaya çıkarması pek muhtemel birtakım siyasi, ekonomik ve toplumsal sonuçlara bağlıdır. Aslında kendi kendine cevabı vermişsin, ABD hükümeti polisine elektrikli kalkan almayı bu yüzden çok daha önemli görüyor, gene bu yüzden yıllardır NASA'ya ayrılan bütçeler kamuoyunda tartışma konusu oluyor vs. Musk gibi adamlarsa daha büyük düşünüyor ve pek çok kişinin düşünmeye dahi cesaret edemeyeceği ya da önemsiz göreceği fikirlere milyonlarca doları çat diye akıtabiliyor.



Onun yerinde olması durumunda, muhtemelen pek çok kişi Paypal satışından sonra bir köşeye çekilir, kebap modunu açardı.

Kendimi Musk hayranı olarak görmesem de bu kadar gömülmesine de karşıyım kısacası. Üstelik villain olsa ne olur? Dediğim gibi ilerleme tarihi kötü adamlarla dolu. Mars'ta kuracağı "uluslararası hukuktan" muaf toplum nasıl olur bilmesem de bir süre sonra unutulacağı kesin. Olaya nereden bakıldığı da önemli tabii: Kaptan Cook'un kaşifliği Tazmanya yerlileri için sonun başlangıcıydı ama aynı şekilde iskorbüt hastalığının tedavisine önayak olmasıyla da birçok denizcinin hayatını kurtardı. Astronomik çalışmalara ket vurması konusuna gelirsek, umarım yanlıştan döner reyiz, ne diyelim :P Ya da belki herkesi ikna edecek alternatif bir planla çıkagelir, belli mi olur? (İçimde gizli bir Musk hayranı var sanırım, kabul mü etsem?)

G: İhsan bence de içindeki Elon aşkını kabul et, bu iş bitsin gitsin :p Benim Elon Musk'ı ya da herhangi bir milyoneri ya da milyarderi tebrike layık görmememin çok basit nedenleri var. Bir; bu insanların amacı teknolojik ilerleme, insanlığa katkı sağlama değil. Özelleştirebilecekleri her sektöre el atıyorlar ki sonra bu teknolojilere ihtiyaç duyan insanları sağşınlar. İki; kimse çalışanlarına çok iyi davranıp, hak ettiği maaşı verip kenardan köşeden kırpmadan multi-milyoner olmuyor. Eğer çok isteseydi patlamayan araba yapardı. Gelin görün ki Tesla'lar sürekli insanların hayatını tehlikeye atacak pil problemleri yaşıyor. Bu adamın Mars'a gidecek teknolojisi ve parası var ama araba pili tasarlamaya yok, öyle mi? Ya da roketi yapmaya var ama roket patlayınca arkasında bıraktığı çöpü temizlemeye yok.

Benim kendisinden hoşlanmamam bir şey ifade etmiyor aslında, yani o benim kendi gıcıklığım. Ama bir yandan da özel sektörün her türlü atılımını çok dikkatlice eleştirmek gerektiğini düşünüyorum. Nitekim, Elon Musk'a, "Mars'ı patlatırsak daha çok para kazanabilirmişiz" derlerse kendisi Mars'ı patlatmayı teknolojik ya da bilimsel ilerlemeye tercih edecektir.

Dogecoin Ay'da

Şakaydı gerçek oldu!

Ülkemizde bilinçsizce yatırım aracı olarak kullanılmaya başlanan kripto paralar hakkında genelde yatırımcıyı üzen haberler duymaya başladık. Anlık düşüşlerin yaşandığı piyasayı yakından takip edemeyen yatırımcıların kayıpları sosyal medyada espri konusu olurken, çeşitli aracı kuruluşların insanların hesabını dondurmasıyla oluşan kaos bir süre daha kripto paraları gündemde tutacak gibi.

Öte yandan dünyada bu konuyla ilgili enteresan gelişmeler tüm hızıyla devam ediyor. 2013 yılında Bitcoin'e esprili bir alternatif olması için yaratılan Dogecoin son zamanlarda kazandığı değerle herkesin dilinde. Geyik paylaşımların aranan köpeği Shiba Inu portresine sahip amblemiyle pek de ciddiye alınması beklenmeyen Dogecoin, özellikle Reddit'te kullanıcıların ilgi göstermesi sonrasında oldukça değerlendi.

Twitter paylaşımlarıyla çeşitli yatırım araçlarının değerlenmesine yardımcı olan Musk, Ay yüzeyinde Shiba paylaşımıyla Dogecoin değerinin bir hafta içerisinde 5 kat artmasında pay sahibi oldu. Geçtiğimiz aylarda bir paylaşımında bahsettiği şirketi yanlış anlayan onlarca insanın farklı bir şirketin hisselerine yönelmesi sonrasında o şirket hisselerinin durduk yere değer kazandığını düşünürsek doğrudan hedefe yönelik paylaşımın da işe yaraması beklenen bir sonuç.

Bir Reddit kullanıcısının Dogecoin milyoneri olduğunu belirten banka hesabındaki miktarı paylaşmasından sonra insanların ilgisinin artması bekleniyor. Öte yandan, gerçekten değerli olduğu için değil eğlence olsun diye alınan kripto paraların bile bu denli değerlenmesi bana göre bu piyasanın ne kadar "korkutucu" bir noktada olduğunu gösteriyor. ■ Ares



Geçen ay Discord'un 10 milyar dolara Microsoft'a satılma ihtimali konuşuluyordu ancak görüşmeler sonlandı ve Discord şimdilik bağımsızlığını koruyor. Böyle iyi ya, satılsa kesin saçma sapan değişiklikler olur.



ÖLÜMCÜL TESLA KAZASI

Tesla'nın otomatik pilotu hata mı yaptı?

Amerika'da geçtiğimiz günlerde gerçekleşen bir polis raporuna göre iki kişinin hayatını kaybetmesiyle sonuçlanan bir kazadaki araç 2019 Tesla Model S olarak belirtildi. Rapor detayına göre yolda yüksek hızda seyir halinde olan araba bir virajı kaçırarak ağaca çarptı ve kaza aracın yanmasıyla sonuçlandı.

Kaza komitesinin yaptığı açıklamaya göre polis arabadaki iki kişinin de sürücü koltuğunda oturmadığını belirtiyor. Arabanın tam olarak sürücüsüz modda olup olmadığı kesinleşmediği açıklansa da Tesla CEO'su Elon Musk, Twitter paylaşımıyla arabadan alınan verilere göre kaza sırasında otomatik pilotun aktif olmadığını duyurdu.

Ayrıca geliştirilen yeni sürüş yazılımı sayesinde Tesla model arabaların eskisine oranla 10 kat daha az kaza şansı olduğu belirtildi.

Kâr amacı gütmeyen tüketici hakları savunucusu bir kuruluşun iddiasına göre Tesla'nın açıkladığı kaza rakamları ve güvenlik bilgilerinin tam uyuşmadığı iddiaları ağır basmış olacak ki, bütün bu gelişmeler sonucunda Tesla hisseleri yaklaşık %4'lük bir kayıp yaşadı. Hemen bir kripto para paylaşımıyla büyük ihtimalle maddi kayıp giderilecekse de tüketici güveni konusunda otomatik pilot araçlara ve Tesla modellerine karşı akıllardaki soru işareti büyümeye devam ediyor. ■ Ares



Rusya'nın da bir uzay istasyoncuğu olmasın mı?

Sadece bizim olsun, kimse gelmesin

ISS yani Uluslararası Uzay İstasyonu, 1998'de ABD ve Rusya'nın ortak çalışmasıyla fırlatılmıştı. Ki o zamanlarda dahi böyle ülkeler arası bir ortak çalışma pek görülmüş bir şey değildi, hele de ABD ve Rusya gibi çalkantılı geçmişleri olan ülkeler arasında. Eh, ISS de gittikçe eskiyor.

Rusya'nın ISS'le anlaşması 2024'te sona eriyor. Rusya şimdiden anlaşmayı yenilemeyeceklerinin sinyallerini veriyor; amaçları 2025'e kadar fırlatılmaya hazır bir istasyon yapıp kendi yollarına devam etmek.

Yanına ortaklar da alabileceklerini, fakat istasyonu kendileri yönetmeyi planladıklarını söylüyorlar. Kontrolü bırakmak istememelerinin bir sebebi de istasyonu kutup buzullarını takip edebileceği bir şekilde yörüngeye sokup, buzullar eridikçe Kuzey'den deniz yolunu kullanarak ticaret gemilerine yeni rotalar belirlemek. Süper kahraman filmi kötüsü planı gibi yahu... ■ Gülhis

AB, "riskli" AI kullanımını kısıtlamak istiyor

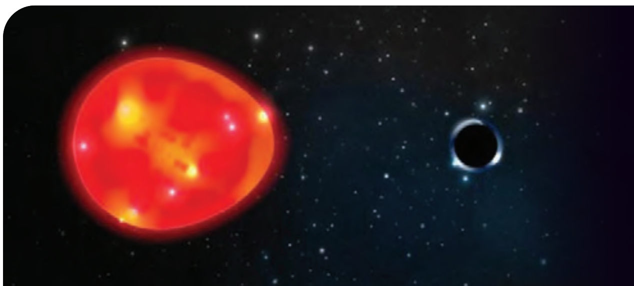
Ki bence haklılar da...

Düşünsenize, birisi bir güvenlik kamerasından görüntünüzü kullanarak kim olduğunuzu ve belki o anda nerede olduğunuzu bile bulabiliyor. MOBESE kameralarından falan... Şimdi diyebilirsiniz ki bu iyi bir şey olamaz mı? Yani bir suçluyu filmlerdeki gibi bulsalar falan. Ama geçtiğimiz seneden beri gördük ki, bu sistem hiç de böyle işler için kullanılmıyor. Bunun yerine hem ABD'de hem Hong Kong'da insan hakları protestolarına katılan insanları sonradan tespit edip suç duyurusunda bulunmak için kullanılıyorlar.

Protestoya katılmak suç değil. Ama siz insanlara (ahem öhöm polislere yani) ellerindeki kanıtları kendilerince sulandırmanın bir yolunu verirseniz, görüldüğü üzere bunu gayet kendi lehlerine kullanıyorlar.

Deepfake'lerin ve chatbot'ların sahte olduklarının açıkça belirtilmesi istemini de içerse de, AB'nin sınırlamak istediği ana AI kullanımı da bu. Kayıp kişiler ve aranan suçlular dışında kimlik tespitine sınırlama getirmek fikrine ben katılıyorum açıkçası. Bu öneri kabul edilecek mi, göreceğiz. ■ Gülhis





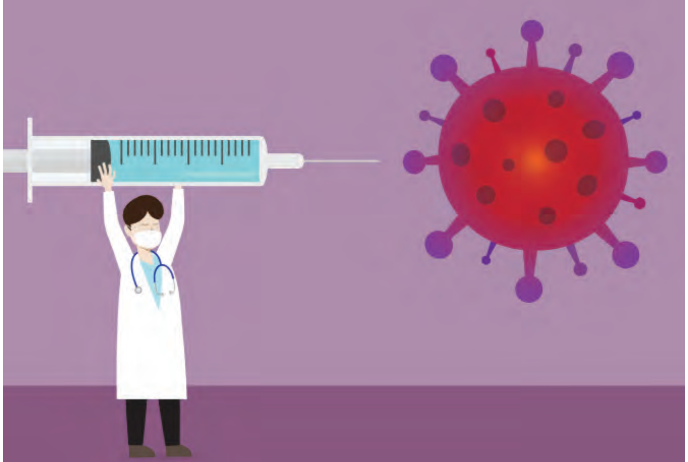
Dünya'ya en yakın kara delik!

Yani nispeten yakın, "uzay" yakını

Böyle başlık atıyoruz falan tabii ama yani yakın dediysek de 1500 ışık yılı uzaklıkta, o kadar da yakın değil. Fakat çok minnoş, şu ana kadar kayda geçmiş en küçük kara deliklerden ve Samanyolu sınırları içinde kalıyor. Adı da Unicorn.

Unicorn bizim güneşimizin üç katı boyutta. Bu bir kara delik için gerçekten bayağı minnoş ama şu ana kadar fark edilmemiş olmasının sebebi küçük olması değil. Yanında bir kırmızı dev yıldız var, bu ikisi yerçekimiyle birbirlerine bağlı. Ayrılmaz ikili gibi yani. Ohio State Üniversitesi'ndeki araştırmacılar yıldızı görebiliyorlardı fakat kara deliği görmek mümkün değil çünkü ışık yaymıyor. Doğal olarak. Ama bir şeylerin yıldızın ışığını büktüğünü görebiliyorlardı.

Unicorn'u da bu şekilde buldular; ışığı değil, ışığın yokluğunu takip ederek. Ve bu yolla daha çok minik kara delik bulabileceklerini düşünüyorlar. Evreni birazcık daha anlayabilmek adına atılmış sürpriz bir adım bu. ■ Gülhis



Genel bir aşı değerlendirmesi

Aşı var dediler geldik

Malum vakit hızlı geçiyor, daha dün gibi geliyor aşı haberlerini bu satırlarda yazdığımız zamanlar. Çoğu ülkede geçtiğimiz Aralık sonu gibi başlayan aşılama, tahmin ettiğim gibi epey yavaş ilerliyor ve hâlâ Covid belası tüm uğursuzluğuyla hayatlarımızın ortasına dikiliyor. Peki detaylar ne? Aşılar işe yarıyor mu?

Bir kere tüm tartışmalara rağmen aşılar kesinlikle işe yarıyor. Halihazırda her 100 kişiye 50 doz aşı vermeyi başarabilen ülkelerde ölüm oranları istikrarlı bir şekilde düşmüş. Bunun en çarpıcı örneği İngiltere, ölüm oranları %95 düşmüş. Evet evet çoğunlukla, AB'nin bir yasakladığı bir geri kullanmaya devam ettiği AstraZeneca'yı kullanan İngiltere :)

Ama dünya genelinde bu durumun çok uzağındayız maalesef. 100 kişiye 50 dozdan fazla aşı verebilen ülke sayısı oldukça az henüz. Türkiye'de bu oran 23 küsurlara çıkmış durumda, dünyanın geri kalanına kıyasla fena değil ve birçok Avrupa ülkesinin oranlarına yakın. Ama işte burada da aşılamalar devam ederken, erken açılmaların ne kadar zararlı olduğu meselesi var. Bunu hem ülkemizde hem de Şili gibi başka ülkelerde de görüyoruz. Piramidin en dibindeyse fakir yahut başka sorunlar yaşayan ülkeler var. Mesela Irak her 100 kişideki aşı oranı 0.4, İran'da bu rakam 0.5. Etiyopya 0.37 mesela. Yani durum kötü. Zira bu illetten kurtulmanın yolu küresel ölçekte insanları aşılayabilmekten de geçiyor.

Tabii ki bu durumun en büyük sebebi, üretimdeki sorunlar (biri patent mi dedi?), buna bağlı olarak yavaş aşılama ve dünyada aşılara karşı duyulan güvensizlik. Bu sonuncusu için direkt insanları suçlamak da anlamsız çünkü koca koca ülkelerin daha geçen aylarda AstraZeneca konusunda ne kadar çelişkili bilgiler verdiklerini gördük. Bakalım bu işin sonu nereye varacak. Siz de ülkelerin ne durumda olduğunu görmek isterseniz, şöyle buyurun: tinyurl.com/ogz-163-ulkeler ■ İhsan A.

T-Rex'lere dair yeni bilgiler

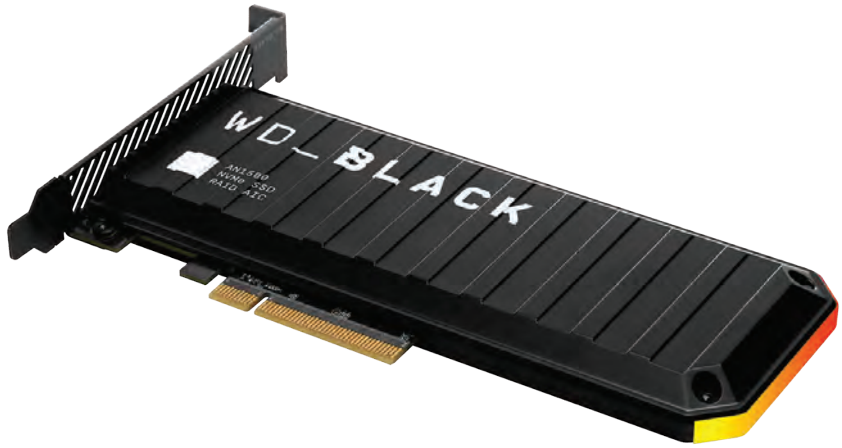
Sandığımızdan da benzeriz

Gün geçmiyor ki karşı karşıya kalsak bizi bir çırpıda yiyecek, dünya çapında Jurassic Park'ın geniş kitlelere tanıttığı bu iri dostlarımızla ilgili yeni bir bilgi ortaya dökülmesin. Bu ay Data'ya ne yazsak diye hayıflanırken, karşıma art arda çıkan T-Rex haberlerini görünce kayıtsız kalamadım dostlar. İşte geçen ay öğrendiklerimizden bir küple.

İlki Jurassic Park fantezilerini sekteye uğratacak türden. T-Rex'ler bayağı bayağı bizim gibi bir hızla yürüyorlar, saatte 4.6 km. Önceden de buna benzer şeyler söylenmişti ama bu ay Hollanda'nın Leiden şehrinde bulunan 12 metrelik bir T-Rex fosili üzerinden yapılan bir araştırmada, hayvanın kuyruğu da hesaplamalara katılmış. Bilgisayar modellemelerinde kuyruk 1 ton gelmiş takriben. Eh, bu durumda da hızı şaşırtıcı olmuyor tabii. Bir diğer araştırmada gezegenimizde toplamda kaç T-Rex'in yaşayıp öldüğüne ilişkin. Son fosil analizlerinden yola çıkarak Kaliforniya Üniversitesi'nde bir grup paleontolojist bir seferde Amerika kıtasında 20 bin T-Rex'in dolandığını, buradan hareketle de 2,5 milyon yıllık ömürlerinde de 2,5 milyon T-Rex'in doğup ölmüş olduğu gibi bir sonuca ulaşmışlar. Sonuncusu da sosyal T-Rex teorisini yeniden gündeme getiren bir hadise: 7 yıl önce Utah'ta bulunan toplu T-Rex fosillerini çalışan uzmanlar, bu toplu mezar diyebileceğimiz yerde taş ve kayalara yaptıkları jeokimyasal analizler sonucunda bu hayvanların fosillerinin zaman içinde alana sürüklenmediğini, yani bu dinozorların birlikte öldüklerini tespit etmişler. Bu da bir sürü halinde hareket ettikleri şeklindeki teoriyi -ki 20 yıllık bir teori aslında- tekrar alevlendirmiş. Uzmanlar bulguları bu teoriyi desteklemeye yetmeyeceğini söylese de bunların kesinlikle "iyi bir başlangıç" teşkil ettiği konusunda hemfikir.

Şurası kesin: yeni yeni kanıtlar buldukça dinozorların gerçekte nasıl olduğuyla filmlerde gösterildikleri arasındaki makas daha da açılacak. Aslında keşke tüm bu yeni öğrendiklerimiz üzerinden yepyeni Jurassic Park'lar çekseler, fena mı olur? ■ İhsan A.







WD_BLACK AN1500

Böyle bir SSD'yi hayal dahi etmemiştik

SSD üreticileri içinde, oyuncular için en iyi seçenek hangisidir derseniz, WD_Black bence ilk bakmamız gereken markadır. Western Digital ezelden beri oyuncular için önde gelen markalardan biriydi (Efsanevi VelociRaptor diskleri nasıl unutabiliriz?) ama SanDisk ile birleşmesi ve yeni WD_Black ailesiyle üst seviyede rekabeti bir hayli kuruttular.

Bugün inceleyeceğim SSD, WD_Black'in AN1500 modeli ailenin diğer tüm üyelerinden farklı. Bu SSD veya SATA yuvalarına taktığımız disklerden farklı olarak direkt PCIe yuvasına takılan, "add-in card" diye geçen ürünlerden. Bu ona diğer SSD'lerde bulamayacağınız bazı özellikler de getiriyor, sistem uyumluluğu konusunda dikkat etmeniz gereken yeni konular da. Eğer doğru kullanırsanız, şu an piyasada bulabileceğiniz en mucizevi SSD.

Yuvası olmasa da çözüm var

WD_Black AN1500'ün en büyük artısı PCIe yuvasına takılması. Günümüz anakartlarını en çok sınırlayan şey sadece bir veya iki M.2 slotu olması. Hâlâ niye SATA yuvası var bu kadar, M.2 sayısı neden artmıyor anlamak mümkün değil. Üstelik SATA SSD'lerin performansı da o kadar kötü ki (AN1500 onlardan 12 kat hızlı) artık bir alternatif olamıyorlar. O zaman M.2 yuvalarınız doluysa ve SSD'leri çöpe atmak istemiyorsanız, tek genişleme opsiyonunuz PCIe yuvasına takılan bir SSD veya adaptör olabilir.

PCIe üzerinden SSD kullanmak için birkaç çözüm yolunuz var. Ama WD_Black AN1500'ü bunlardan farklı yapan, ihtiyacınız olan her şeyin bir arada karşınıza çıkması. En önemlisi de yüksek performanslı iki SSD'nin kendi içinde RAID olarak çalışması. Siz dışarıdan AN1500'ü tek bir disk olarak görüyorsunuz ve fazladan bir şey yapmanız gerekemiyor ama aslında içeride iki disk eş zamanlı çalışıp AN1500'e iki kata yakın performans veriyor. Sıralı okumada 6500 GB/sn, yazmada 4100GB/sn dudak uçuklatan hızıyla bu sürücü PCIe 3.0 SSD'ler içinde rakipsiz bir performansa sahip. Zaten PCIe 3.0'da M.2 slotlar için teorik hız 3.938GB/sn'dir. Yani PCIe 4.0 olmadığı sürece başka bir M.2 SSD'nin AN1500'e hız olarak yaklaşması mümkün değil.

Hem üçüncü nesille sonraki neslin performansını alıyorsunuz, hem de SSD yuva sayısını arttırıyorsunuz. Size bu sürücü mucizevi demiştim. Ben oyunların yükleme hızına çok takarım, sık oynadığım oyunları AN1500'e geçirince resmen hayat değişti. Sistemde zaten 3500MB/sn okumaya sahip çok sağlam bir SSD kullanıyordum ama bir anda oyunlar iki kat hızlı yüklenmeye başlayınca bugüne kadar nasıl sabretmişim eski hızlara şaşırdım. Hele bu aralar en çok oynadığım iki oyun da deli gibi modlu olduğundan yüklenmek bilmiyordu (Bannerlord ve ARK), nasıl olduysa iki kattan da hızlı yüklenir oldular. Eskiden ARK'da sunucuya tıklar gider kahve sandviç yapardım, şimdi su almaya gitsem ancak yetişiyorum.

Yarı dolu diske yaptığım testlerde de 5.200MB/sn ile 6.040MB/sn arası okuma ve 3.680MB/sn ile 4.130MB/sn arası yazma sonuçları aldım ki bunlar da WD'nin hız iddiasının boş olmadığını gösteriyor.

Şu ana kadar anlattıklarım güzel ama diğer özelliklerine baktıkça daha da hayran kalıyorsunuz AN1500'e. Öncelikle sağlam, masif bir yapısı var ve elinize aldığınızda ben doğru ürüne para verdim hissini veriyor. Montajı çok kolay ve kasada çok az yer kaplıyor. Çevresinde güzel renkleri olan tatlı bir RGB aydınlatması var. WD_Black'in Dashboard uygulaması inanılmaz güzel, hem RGB ayarları ve performans dâhil her türlü ayarı yapabiliyorsunuz, hem de sürücünün tüm özelliklerini (PCIe yolu, Isı, Ömür vs...) takip edebiliyorsunuz.

Bu güzelliği doğru yuvaya sahiplendirmek

Kısacası fiyat sıkıntı değilse, her oyuncunun sistemine eklemek isteyeceği bir ürün AN1500. Ama gaza gelip stok kovalamadan önce sizin sisteminize uygun mu iyice bir araştırmanız gerekiyor. Çünkü PCIe yuvalarının işlemci ve çipset kontrolcüleri üzerinde veri yollarını nasıl paylaştığı çok karışık bir konu. AN1500'ün bu kadar iyi performans vermesinin, M.2'den iyi olmasının sebebi PCIe x8 veriyolu kullanması. Eğer onu tutup da PCIe x4 çalışan bir slota takarsanız hızı da 3.938MB/sn'yi geçemez, hele hele tutup x2'ye takarsanız 1.969MB/sn'de kalırsınız.

İşin daha da karışık yanı anakart üreticisi ve modeline bağlı olarak bu PCIe'lerin M.2 ve SATA yuvalarıyla paylaşımlı olabilmesi. Yani anakartınıza bir PCIe kart taktığınızda M.2 slotunuzu iptal etme veya daha da risklisi ekran kartınızın veri yolunu düşürme şansınız var. Eğer hem anakart hem de ekran kartınız PCIe 4.0 destekliyse bu çok büyük sorun değil (belki %1-2 performans farkı yaşarsınız) ama ikisinden biri PCIe 3.0 ise performansta ciddi sıkıntılar çıkabilir.

Bu yüzden AN1500'ün sisteminizde düzgün çalışacağından emin olmak için hem web sitesindeki (tinyurl.com/an1500) "compatibility list" dosyasını indirip kendi anakartınız var mı bakmanız, hem de anakart kitapçığınızın "expansion slots" ve "PCIe operating mode" bölümlerini inceleyip hangi slota takarsanız ne performans alırsınız kontrol etmeniz lazım.

WD_Black AN1500'ün piyasada 1TB, 2TB ve 4TB modelleri var. Ben bu incelemeyi yaparken piyasada tükenmiş görünüyordu ama amazon.com.tr'den Almanya aktarmalı 4.800TL gibi bir fiyata alınabiliyordu.
■ **Tuğbek**



TP-LINK ARCHER AX20

Nihayet Wi-Fi 6'ya geçiyoruz!

Ezelden beri donanım editörlüğü yapıyorum, bunun ilk 20 senesi ağ sorunlarına ağlayarak geçti. Ancak üç sene önce TP-Link'in Archer serisini kullanmaya başlayınca dertlerim çözüldü. O yüzden ne denli objektif olduğum tartışılır ama sanıyorum kalabalık kablosuz ağların derdine deva olacak teknoloji nihayet evimize geldi. Üstelik Archer AX20 gibi yeteneklerine göre hesaplı bir cihazla, bu teknolojiye bugün geçebiliyoruz.

Wi-Fi 6 veya eski adıyla 802.11ax aslında bizim geçmekte çok geç kaldığımız bir teknoloji. Çünkü bu teknolojinin arkasında çok önemli bir soru yatıyor, "evimizde Wi-Fi kullanan cihaz sayısı inanılmaz bir hızla artarken, bunların trafiğini nasıl yöneteceğiz". Yani tek bir router nasıl olur da aynı anda 20 cihazın trafik ihtiyacını karşılar? Bugüne dek buna verdiğimiz cevap "daha fazla güç" kullanmaktı. Yani standart bir router'ın yapabildiğinin beş mislini yapabilen cihazlar kullanırdık. Mesela benim kullandığım TP-Link Archer C5400X hayatımı değiştirdi, çünkü piyasaya çıktığında birçok bilgisayardan güçlüydü.

Benim canavara göre daha hafif ve basit gözükse de Archer AX20'nin Wi-Fi 6 desteğiyle birlikte bu önemli soruya verdiğimiz cevap da değişiyor, artık amaç daha fazla güç değil, akıllı yöntemlerle bu trafik yönetimini yapmak. Yani router'ın her bir cihazı ve onların veri ihtiyacını anlayarak trafiği çok daha akıllı yönetmesi (OFDMA) ve eş zamanlı olarak daha fazla cihazla konuşabilmesi (yeni MU-MIMO).

Kamyon kamyon veri taşımacılığı

Bunu şöyle bir örnekle anlatabilirim. Önceki router'larımızda veriyi dört kamyon taşırdı (o da hepsi MU-MIMO destekliyorsa). Eğer sizin evde beş ve daha fazla cihaz varsa, bu ilk kamyonlar verisini iletip dönene kadar diğerleri beklerdi. Yani akıllı priz, akıllı tartı veya saat gibi ufak cihazlar bilgisayarlarımızı kitlerdi. İyi router'lar "cihaz önceliklendirme" yapabilse de kamyon sayısı 4 iken bir yere kadar çözüm olurdu.

Wi-Fi 6 ile birlikte artık kamyon sayımız sekize çıkıyor, ama daha önemlisi ufak tefek 4-5 cihazın yükünü tek bir kamyona yükleyip, hadi sen dolaş bunları dağıt diyebiliyorsunuz. Bu sayede diyelim iki cihaz cayır cayır veri yolu çekerken, arkadaki ufak tefek 25-30 cihaza da düzenli olarak veri ulaşıyor.

Bu yüzden 802.11n/ac gibi teknolojilere geçişimizdeki gibi sadece sinyal alanını ve verihızını yükseltmekle kalmıyor, Wi-Fi 6 verimliliği de ciddi olarak değiştiriyor. Benimki gibi 30+ cihaz bağlı olan ağlarda artık olmazsa olmaz bir teknoloji Wi-Fi 6. Bu yüzden Archer AX20 bir önceki neslin en canavar router'ından 5-6 kat daha verimli çalışma potansiyeline sahip.

Geçmişten gelen veri yüklerimiz

Ama bu teknolojiye geç kaldık diyorum ya, bunun sebebi sistemin sağlıklı çalışabilmesi için sadece router'ın değil cihazların da Wi-Fi 6 desteklemesi gerekiyor. Mesela yıllar önce 802.11g destekli bir yazıcı aldıysanız bu daima sizin ağınızın ayağına dolaşacak. Şu anki cihazlarınızın çoğu Wi-Fi 5 ve öncesi teknolojilere sahip olduğu için, bunlar zamanla değişene kadar Wi-Fi 6'dan düzgün verim alamayacaksınız.

Öyleyse bugün ihtiyacımız olan sadece "daha akıllı" bir router değil, aynı zamanda eski cihazları da sırtlayabilecek "hem akıllı hem güçlü" bir çözüm. Şimdi böyle söyleyince geri planda Pink Floyd, Money'nin yazarkasa çanları çalmaya başladı mı? Evet Wi-Fi 6 asla atlamamanız gereken bir teknoloji ama eğer iyisini almıyorsanız bugün hayrını göremeyeceğiniz bir teknoloji.

Archer serisinin parladığı nokta da bu, çünkü AX serisi cihazlarda bir router için çok güçlü işlemciler kullanıyor TP-Link. Bu yüzden görünüş, özellikler ve arayüz olarak Archer AX20'ye baktığınızda üst seviye kardeşleri C5400X veya AX11000'e göre çok basit gözükebilir ama içindeki işlemci ve bellek çok da farklı değil. Elbette sadece 750TL olan AX20'nin 4.000TL'lik router ile bir olmasını bekleyemezsiniz. Mesela çok gelişmiş QoS özellikleri veya üçüncü bantı yok. Ama evdeki cihazlar ufak ufak Wi-Fi 6'ya geçene kadar sizi ayakta tutacak olan temel şey; sahip olduğu dört çekirdekli 1.5GHz işlemci. Onu 300-500TL'lik Wi-Fi 6 modemlerden ayıran da bu zaten.

Ve diğer özellikler

Güçlü dört anteni ve beam forming teknolojisi sayesinde AX20 oldukça iyi bir kapsama alanına da sahip. Ama daha da güzeli AX20 ile birlikte TP-Link'in OneMesh teknolojisi daha hesaplı cihazlara geliyor. OneMesh ile birlikte farklı router'lar ve mesafe uzatıcılar kullanarak Mesh ağ kurabiliyorsunuz. Yani ek cihazlarla, aynı ağ üzerinden kapsama alanını dilediğiniz kadar arttırabiliyorsunuz.

Yazılım konusunda TP-Link her zamanki gibi çok iyi bir iş çıkarmış. Hem web arayüzü hem de mobilden yönetim sağlayan Tether uygulaması, inanılmaz kullanışlı, şık ve sorunsuz. Yazılımda bulduğum tek eksik, bağlı cihaz listesinde hangi cihaz hangi teknolojiyle bağlanıyor görememek oldu. Sonuçta Wi-Fi 6'ya geçerken hepsine bir bakıp biraz temizlik yapmak güzel olabilirdi.

Hepsini alt alta koyduğunuzda Archer AX20, Wi-Fi 6'ya geçiş için ideal bir fiyat/performans ürünü. ■ **Tuğbek**

Cehennemlik Teknolojiler

Dijital Tartılı USB Fare



Derginin bu sayfasını okumaya başladığım andan beridir kendi kendime bir challenge yarattım. "Cevo, bir ürün Cehennemlik Teknolojik olsa da, 'Yok canım bu da kullanılmaz artık!' diye yazılsa da bu ürün için bir senaryo yarat" dedim kendi kendime. Çok dişli rakipler çıktı karşıma. Transparan cep mesela. Ama sağ olsun Gülhis benim için bir senaryo yazmış zaten. Bir de tavuk kolları bayağı bir zorladı ama "komik işte asdf" bile beni tatmin eden bir senaryo olmuştu.

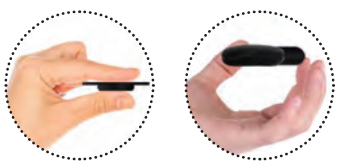
Üzülerek söylüyorum ki... Bu challenge'ı kaybettim arkadaşlar... Çünkü bu ne? Bu ne Allah aşkına? İçerisinde dijital tartı bulunan USB girişli fare ne alaka, alo? Hani varoluşçu felsefeciler der ya "varoluş özden önce gelir" diye. Heh işte, bu fare yüzünden ontolojik sancıya girdim resmen ya. Nasıl "Sıradan (!) bir fare yüzünden nasıl olur da ontolojik sancı geçirebilirsin?" diye sormayın, lütfen. Bu farenin ne varoluşu var ne de özü. Sartre "Cehennem başkalarıdır" diyedursun ben bu lafı yüksek müsaadelerinizle revize ediyorum efendim: "Cehennem bu teknolojidir!"

Şimdi, hadi diyelim ki tam da bize hitap eden bir ürün olsunmuş bu tartılı fare! Gittik ve büyük bir heyecanla satın aldık. Oyun oynamayı zaten geçin, bu fareyle imkânsız da, ofis işi yaparken bir yandan da canımız şöyle leziz ama gramajların aşırı mühim olduğu 4 kişilik bir tarif yapacağız. Hadi veriyorum tarifi: 500 gram un. ZIIIIRT! Elendik bile. Bu tartı en fazla 500 gram tartabiliyor sadece. E bu tarifi de yapamayınca ne anlamı kaldı ki farenin değil mi?

Neyse şimdi yiğidin hakkını verme ama öldü-. Pardon "tartımın kantarı" kaydı, bu laf nasıldı? Heh, yiğidi öldür ama hakkını da ver. Bu tartının çıkarılıp takılabilen bir formda olmanın yanı sıra ek bir kapak sayesinde normal şekilde farenizi kullanabiliyorsunuz. O zaman da sıradan bir fareden farkı olmayan bu ekipman için neden 30 dolar verelim ki? OTUZ. DOLAR.

Yok millet, ne yapıyorum ne ediyorum aklıma kabul edilebilir bir senaryo gelmiyor. "Valorant'ta kaçırdığım her headshot için kenara 50 kuruş olsam şu an zengindim" lafındaki 50 kuruşları tartmak haricinde mantıklı ve akla uygun senaryolarınız varsa seve seve dinlerim...

CEVDET



İniobir Giofetü*

*insanın ihtiyacı olduğunu bilmemesine rağmen, gördüğünde ihtiyacı olduğunu fark ettiği ürünler

Kulaklıklı Bandana



Dur bir dakika hemen gitme… Düşündüğün kadar saçma bir ürün değil, valla bak. Her şeyden önce gece kulaklıkla uyumaya çalışan biriyseniz mesela.

Kulaklık almak artık keyfi bir alışveriş değil, tamamen ihtiyaca yönelik bir eylem. Buna göre de karşımıza türlü türlü özellikte seçenek çıkıyor. Kablolu, kablosuz, kulak içi, dışı derken sayısız bir yelpaze oluşmuş durumda. Tabii böyle bir ürün biraz daha spesifik ihtiyaçlara yönelik. Mesela spor yaparken ter, kulaklığa zarar verebilir ya da belirli hareketlerde o kulaklık pıt diye düşebilir. Herkes takmasa bile, spor yaparken takılan bandana kulaklığın üzerine gelirse orada iğrenç bir acı oluşturacaktır. Sporu bırakın, gece uyurken müzik dinlemeyi seven nice gençlerimiz yan dönüp yatamıyor... İşte bu gibi sorunların hepsine kökten bir çözüm, üstelik bluetooth destekli. Kulaklık bölümü yassı bir yapıya sahip, bu sebeple kulağı acıtmıyor olsa gerek. Valla beni kazandı. Tam satın alıp iki kullanıp kenara koymalık ürün.

Bu arada bluetooth modülünün çıkarılarak yıkanabilmesi de güzel. Şahsen o modülün çıkarılamayacağını düşünerek "lan nasıl yıkayacağız bunu" dedim ilk başta. Yıkanabilirliği ve su geçirmez oluşu beni bir tık düşündürse de herhalde bir sorun teşkil etmiyordur.

AYGEN

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN





THE SIMPSONS: ROAD RAGE [PS2 / GC / XBOX / GBA]

Başarılı olmak kaydıyla taklit oyunlarla herhangi bir problemim olmadığını daha önce de dile getirmiştim. Keza bu ay önereceğim The Simpson: Road Cage gayet de başarılı bir Crazy Taxi klonu. Hatta kimi oyunculara göre daha bile iyisi.

Crazy Taxi'nin mekaniklerini bilirsiniz: Yolcuyu al, en kısa sürede trafiği katlederek istediği yere ulaştır. Road Rage bunun tamamen Springfield'da ve Simpsons karakterleriyle geçen versiyonu. Oynanış olarak her açıdan birebir aynı yani. Crazy Taxi'den farklı olarak bazı görevlerde kimseye görünmemek gibi kurallar falan var. Bir de iki kişinin kapışabildiği bir mod, o kadar.

Bahsettiğim bu "benzerlik" öyle büyük bir seviyede ki zamanında Sega oyunun yapımcılarına ve dağıtımcılarına dava açmıştı. Firmalar da sorunu anlaşarak çözmüştü. Fakat bu saydıklarım Road Rage'i kesinlikle kötü bir oyun yapmıyor. Karakterler orijinal seslendirme sanatçılarıyla oyunda yer alıyor, Simpsons mizahı hoş ve animasyondan bildiğimiz Kwik-E-Mart gibi mekânları oyunda birebir görmek çok keyifli.

Crazy Taxi'nin şu an ölü bir seri olduğunu düşünürsek bunu da bir nevi devam oyunu tadında oynayabilirsiniz yani. London Cab Challenge, London Taxi Rush Hour ve Smashing Drive gibi diğer leş klonları oynarsınız değerini daha iyi anlarsınız zaten. GBA versiyonunu pek önermiyorum gerçi. ■ EMRE S.

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

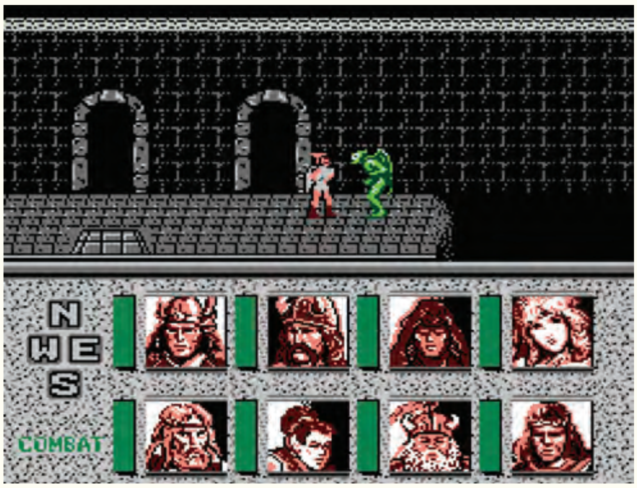
DRAGONLANCE: HEROES OF THE LANCE [NES]

Lise 2-3 yıllarım FRP'ye deli gibi merak saldığım, Unutulmuş Diyarlar, Ravenloft, Ejderha Mızrağı ayırt etmeksizin elime ne geçerse okuduğum dönemlerdi. Aynı dönemlerde elime bir de NES oyunlarını PS1'de oynamaya izin veren (ve bu sayede aklımı alan) bir CD geçmişti. CD'de yer alan oyunlardan birinin de Ejderha Mızrağı oyunu olduğunu görünce büyük bir şevkle oyuna atlamıştım.

Heroes of The Lance bu evrene ait 8 kahramanı bir araya getiren ve bu sayede size arifeyi yaşatıp bayramı gösteremeyen bir oyun. Ekibinizle birlikte bütün odaları birbirine benzeyen ve bu yüzden kaybolmamanızın imkânsız olduğu bir zindanda ilerliyorsunuz. Bu esnada ekipten seçtiğiniz karakterin ekranda ilerlediğini ve diğerlerinin de onun ölmesini beklediğini hatırlatayım. Zira ben de bu sistemi çıplak bir cüce ağzına vura vura Raistlin'i 10 saniye içinde öldürüp yerine Caramon geçince anlamıştım.

İşin en kötü tarafı kontrollerin gerçekten bir acayip olması. Ne kadar uğraşırsam uğraşayım ne doğru düzgün bir büyü yapabildim, ne de silahlarla kendimi savunabildim. Ben savaşmayı öğrenene kadar aynı çıplak cüce ekibimin yarısını öldürmüştü bile. Halbuki kontrollerin karmaşık olması 8-bit ve öncesi dönemine hakaret sayılabilecek bir olaydır. O dönemki oyunların olayı joystik'i eline alan kişinin bir dakika içinde uyum sağlayarak zevkle oynayabilmesidir. Karmaşık kontroller günümüz oyunlarının olayıdır ki tutorial'lar da bu yüzden var zaten.

Yaklaşık 10 dakikalık bir cebelleşmenin ardından oyunu iğrenerek kapattım ve bir daha da açmadım. Zaten yıllar sonra öğrenecektim ki dünyanın dört bir tarafından insanlar benimle aynı travmayı yaşamışlar. Unutmadan oyun zibilyon tane sisteme çıkmış ama benim travmam NES versiyonuna ait, diğerlerinde durum nedir bilmiyorum.
■ EMRE S.





COVER SHOOTER / SİPER ÇATIŞMASI SİSTEMİNE SAHİP İLK OYUN

Savaşın kaderini değiştiren oyun

Bu mekanikle tanıştığım ilk oyun olan Syphon Filter: Dark Mirror'dan beri siper çatışmalarının hastasıyım. Hem taktikseldir, hem de refleks gerektiren bir mekaniktir çünkü. Mass Effect'te, Gears of War'da, hatta GTA'da bu mekaniğin olmadığını, ortada deli danalar gibi koşturarak çatıştığınızı bir düşünsenize?

Oyunlarda cover (siper) sisteminin geçmişine baktığımızda bir ayrıma çok dikkat etmek gerekiyor: Sadece korunma amaçlı sığındığımız siperler ve düşmanlara karşı saldırı da yapabildiğimiz siperler. Zira siper sistemi 1978 yapımı Space Invaders'ta bile var. Hatta 2000'lere kadar da Virtua Cop, Time Crisis, Blackthorne gibi daha pek çok örneği mevcut. Fakat bunlar başta da belirttiğim gibi sadece korunma amaçlı sığındığınız, karşı saldırıya geçtiğiniz zaman tamamen terk etmeniz gereken siperler. Biz Gears of War ve Mass Effect'teki karşı saldırı da yapabildiğimiz modern ilk örneğine bakacağız.

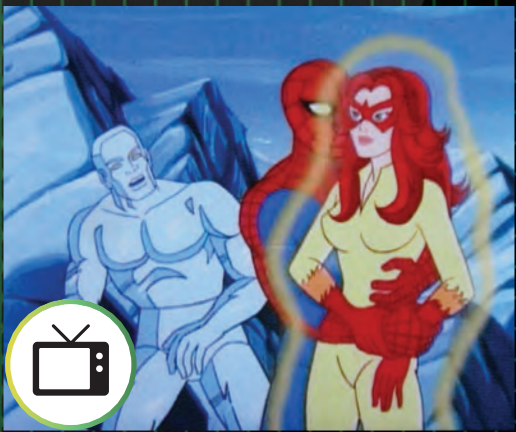
Modern siper çatışma mekaniklerine sahip ilk oyun 1999 yılında Nintendo 64'e çıkan WinBack arkadaşlar. Hepimizin musou oyunlarıyla tanıdığı Koei firmasının farklı bir iş yapmak için çıkardığı oyunlardan hatta. Bu oyunda bir butonla duvar gibi objelerin arkasına saklanabiliyor ve siperin arkasından oyun tarihinde bir ilk olacak şekilde ateş açabiliyoruz. Lakin günümüz standartları için hayli hantal bir sistemi var oyunun: Sipere girmek, siperden silahını çıkartmak, nişan almak ve ateş etmek derken hepsi ayrı ayrı butonlara atandığı için hayli meşakkatli oluyor. Nişan alırken kullandığımız "Laser Sight" mekaniğini türe kazandıran oyunun gene Winback olduğunu da ekleyeyim unutmadan.

Winback bir devam oyunu olsa da çıktığı dönemde pek başarılı olamadı. Ne var ki bu yeni siper sistemi ardından gelen pek çok oyunu çok şükür ki etkiledi ve önce Metal Gear Solid 2, ardından da The Getaway, KillSwitch falan derken günümüze kadar geldi, hatta kendi alt türünü bile oluşturdu diyebiliriz. MGS2'de de bir saygı duruşu olarak Winback'ın baş karakteri Jean-Luc Cougar'in asker künyesini bulabiliyorsunuz. **EMRE S.**

MEDYA

ÇİZGİ FİLM // FİLM // KİTAP // DERGİ

SPIDER-MAN AND HIS AMAZING FRIENDS



Çocukluğumda (yani internetin olmadığı yıllarda) sevdiğimiz çizgi filmlerin ikişer bölümünü içeren Türkçe dublajlı video kasetler olurdu. Ben de bu kasetleri hafta sonları mahallemizin ailece gittiğimiz kasetçisinden kiralar ve zevkle izlerdim. İzlemeyi en çok sevdiğim serilerden biri de Spider-man and His Amazing Friends'di (Abim de Starfire'a bayılırdı bu arada :))

Bu seride Örümcek Adam, Buz Adam ve Türkçe dublaj adıyla Ateş Kız aynı evde kalan üç üniversite öğrencisiydi. Sınavlardan ve vizelerden arta kalan zamanlarda da kötülerle savaşırlardı. Marvel evreninin bilumum kötüsü de bunlara musallat olurdu. Daha sonra bu üçlü kendilerine "Süper Arkadaşlar" demeye başlamıştı falan. 1967-1970 yılları arasında yayınlanan ve bilumum internet meme'i doğuran seri tadında, ciddiyetten uzak bir seriydi bu arada. Çocukken inanılmaz zevk aldığımı hatırlıyorum ama.

1981'de başlayan seri 3 sezon kadar sürmüş. 90'larda Türk televizyonlarında da yayınlandı diye hatırlıyorum ama yanlış da hatırlıyor olabilirim. Efsane Animated Series kadar olmasa da özellikle nostalji faktörü ve içinde bulunduğu 80'lerin adeta aynası olması açısından izlenir gene de. Hatta açayım da birkaç bölüm izleyeyim şimdi, özledim. ■ **Emre S.**

TAYEB SALİH

KUZEYE GÖÇ MEVSİMİ

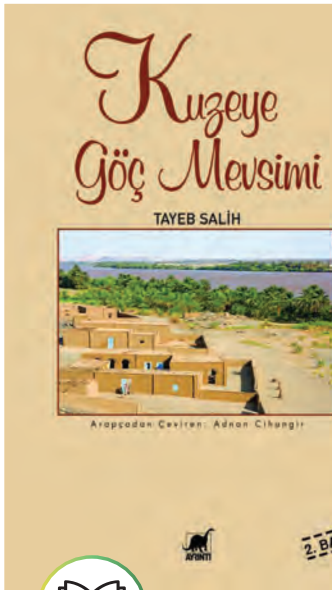
Sudan denildiği zaman akla ilk gelecek yazarlardan Tayeb Salih. Ve onun en etkileyici eserlerinden birisi de hiç şüphesiz Kuzeye Göç Mevsimi. Edward Said'in yaptığı kıyas aslında bu kitabı çok güzel özetliyor: Joseph Conrad'ın Karanlığın Yüreği romanını izleyen ve bir yandan da tersine çeviren bir eser.

Salih, Sudan'dan çıkıp Avrupa'ya giden ve sonra köyüne dönen (ama aslında tam anlamıyla geri dönemeyen) bir karakter üzerinden belki biraz da kendisini anlatır bu romanda. Evinizden bir kez ayrıldığınızda bir daha asla o eve geri dönemezsiniz. Çünkü ya siz değişmiş olursunuz ya döndüğünüz ev ya da her ikiniz birden. Ve bu durum pek çok sorgulamanın da kapısını aralıyor.

Bu hikâye bir anlamda Kuzey ile Güney, Batı ile Doğu'nun hikâyesi, sömürgecilik gölgesinde serpilip büyüyen eşitsiz bir ilişki biçiminin bu toplumun insanlarını çepeçevre sardığını sonuna kadar hissettiren bir hikâye, bir yandan da bir hesaplaşma aslında. Hikâyenin kahramanının ve çevresindekilerin yaşadıklarının dile geldiği satırlar, bu toprakların esas sahiplerinin sessiz çığlıkları oluveriyor.

Bu kitabı okurken Salih'in sadece Sudan'ın değil tüm Afrika'nın sesi haline geldiğini, Güney'in yaşadıklarına ve hislerine tercüman olduğunu düşünmeden edemiyor insan. Güneyin dertlerini Kuzeylilerin değil de bizzat o coğrafyadan bir ismin kaleminden okumak için güzel bir tercih. Kitaptan bir alıntıyla noktalamış olayım:

"Burada bir şeyler başlıyor ve bir şeyler bitiyor. Çölün güneyli sıcağının ortasında küçük bir soğuk kuşağı, nehirden gelen hafif bir rüzgâr, yalanlarla dolu bir dünyanın ortasındaki yarı-gerçek gibi... Ve nehir... O olmasa ne başlangıç ne de son olabilirdi. Kuzeye doğru akıyor, hiçbir şey umurunda değil, önüne bir dağ dikilirse doğuya doğru akmaya başlıyor, derin bir çöküntüye rastlarsa batıya dönüveriyor ama er ya da geç, o durdurulamaz yolculuğu, kuzeyin denizlerinde nihayete eriyor." ■ Engin





KIMAGURE ORANGE ROAD: I WANT TO RETURN TO THAT DAY

Orange Road'u bu sayfalarda yüzlerce kez övmüşümdür, dolayısıyla seriyi sonlandıran bu bir saatlik filmi ayrıca yazmak biraz hile yapmak oluyor ama...

İlk izlememin üzerinden 15 yıl geçmiş olmasına rağmen filmin her saniyesini hâlâ dişlerimi ve yumruklarımı sıkarak izletmeyi başarmasını,

Sonu daha ilk bölümden itibaren belli olan aşk üçgeninin tam olarak bu, bu filmdeki şekilde sonlanmasını,

Bu sonun kararsız olmanın kitabını yazmış başkarakterimiz Kyosuke'nin değil de Hikaru ve Ayukawa'nın inisiyatif almasıyla tetiklenmiş olmasını,

Hikaru'nun o fotoğrafları görmezden gelmesini,

Ayukawa'nın odasında kendi kendine durulmaya çalışmasını ve bunu nihayet başaramamasını,

Kyosuke'nin ders çalışmayı başaramayışını, kafasını yatağına gömmesini, ders kitabının elinden kayıp düşmesini,

Ayukawa'nın onu arayıp "aptalca bir şey yaptım, kendimi iyi hissedeceğimi umarak yukatamı giydim, belki olanlar benim varsaydığım şeyler yüzünden" diye kopuk kopuk konuşmasını ve "ben aslında o kadar da güçlü değilim" demesini,

Evinde yukatasıyla kendi kendine ışıkları kapayıp açmasını,

Yüzünü çevirmesini, yüzünü neden çevirdiğini anlamayı,

Kyosuke'ye sarılmasını, "Hikaru'yla ilgili değil. Senin hislerinle ilgili." demesini, bunu neden söylediğini anlamayı,

Kyosuke'nin nihayet o söylemesi gereken şeyleri söylemesini, Hikaru'nun ilk anda sanki bu sözler söylenmemiş gibi saçlarına üflemesini,

Hikaru'nun o var olmayan ipliğe tutunmaya çalışmasını,

Kyosuke ve Ayukawa'nın gökdelenlere bakıp geçmişi ve geleceği kabullenmesini,

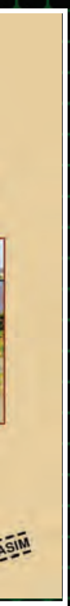
Ayukawa'nın Hikaru'dan özür dilemesini,

Hikaru'nun Ayukawa'ya "En başından beri biliyordum. Yine de yapabileceğim bir şey olduğuna inanmaya çalıştım. Sen hiçbir şey yapmadın. Adil değil. Sen onun için ne yaptın ki? Ben onun için her şeyi yapabilirim." demesini,

Hikaru'nun Kyosuke'ye "beni görmezden gelme" diye bağırmasını,

Embrace That Sky ve Unceartain I Love You şarkılarını,

Seviyorum. Tüm kalbimle sevdiğim bir film varsa o da I Want to Return to That Day. ■ **Ömer**





MİLLİYET ÇOCUK

Bundan 30 yıl önce ülkemizin çağdaşlık, özgürlük, kültür, eğitim vs. gibi yönlerden ne kadar ileri olduğunu düşündükçe cidden çok üzülüyorum, yalan yok. Televizyonlarda salak saçma şeyler yerine Susam Sokağı gibi eğitimci yapımlar izlediğimiz o yıllarda, bir jenerasyonun eğitimine müthiş katkısı olmuş çocuk dergileri de vardı ve bunlar arasında benim hastası olduğum isim Milliyet Çocuk'tu.

Okur kitlesi olan çocukları çağdaş düşünceye, kültüre, bilgiye eğlenceli biçimde yönlendiren bu dergide Ülkü Tamer, Yalvaç Ural, Halit Kıvanç, Orhan Boran, Müjdat Gezen gibi dev isimler yazardı. Hatta dünya klasiklerini çizgi roman şeklinde verirdi ve o yaştaki çocukları bu eserlerle oldukça yaratıcı biçimde tanıştırırdı. O dönemden kalma tüm çizgi romanlarımı hâlâ özenle saklıyorum ben mesela, bendeki etkisini çocuğuma da aktarmak için.

Biz Red Kit'i televizyonda çizgi filmini izlemeden önce bu derginin sayfalarında tanıdık biliyor musunuz? Derginin yanında eğitici ve eğlenceli ekler de olurdu, kimi zaman bir karton maket, kimi zaman ansiklopedi fasikülü, kimi zaman bir albüm.

Bu dergiyi düşününce "zamane çocukları çok şanslı" cümlesi anlamsız gelmeye başlıyor, keşke aynı kalitede, aynı içerikte tekrar basılsa. ■ **Eser**

Oyungezer

SAYI: 163 - 2021/05

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Aygen Göriş, aygen@oyungezer.com.tr
Billur Yasa, billur@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Cevdet Emre Kızılcan, cevdet@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
Erkut Altındağ, erkut@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Mustafa Mutlu Şenay, mutlu@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Otağtepe Caddesi, No:65, Anadolu Hisarı
Beykoz / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.





OGZ

www.oyungezer.com.tr